NINTENDO 64 • DREAMCAST • GAMEBOY

GIUGNO 1999
ANNO 6
L. 6.500
Gruppo Editoriale FUTURA

MEGA CONSOLE NUMERO 60

SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE
45% ART. 2 COMMA 20/B
LEGGE 662/96-FILIALE DI MILANO

www.futura-ge.com

NINTENDO 64
40 WINKS
DUKE NUKEM ZERO HOUR
NBA PRO 99
NHL PRO 99
SHADOWGATE
SUPERMAN
WWF ATTITUDE

DREAMCAST
COOL BOARDERS
DYNAMITE DEKA 2
ESPION-AGE-NTS
MARIONETTE HANDLER
REDLINE RACER
SHENMUE
SUPER PRODUCERS

GAMEBOY COLOR
PRINCE OF PERSIA

STAR WARS RACER
RECENSITO!

QUAKE II

RECENSIONE ESCLUSIVA PER NINTENDO 64!

a tutto DREAMCAST

vendiamo e installiamo il kit modifica USA-JAP-EURO

DREAMCAST L. 550.000

in arrivo modem per tutte le versioni a L. 30.000

ACCESSORI

memory card	65.000
joypad sega	65.000
volante sega	129.000
puru puru pack	49.000
scart RGB	59.000

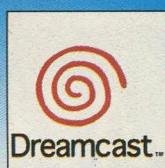
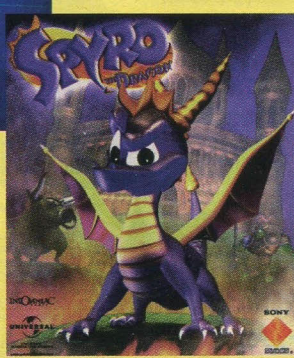
NOVITA'

- space griffon
- expendable
- shuto ko battle
- buggy heat
- king of fighters 98
- dynamite deka 2

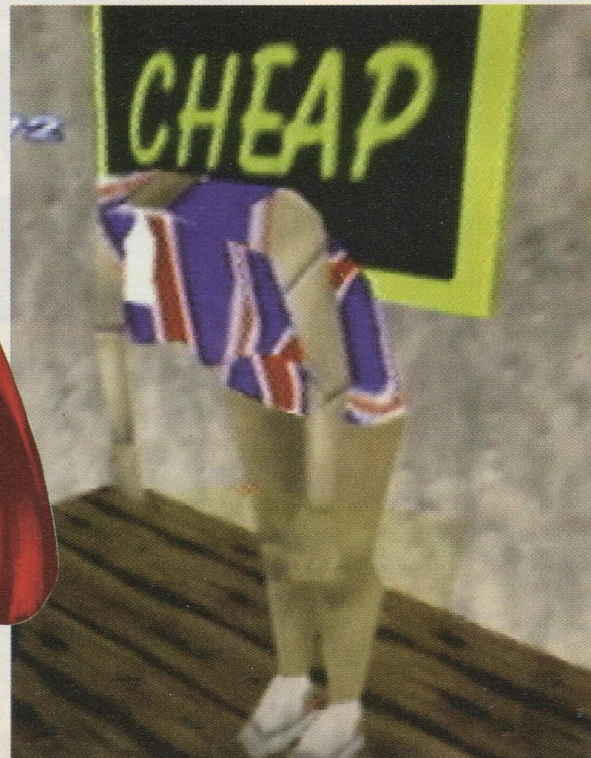
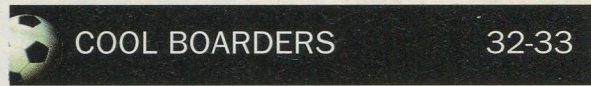
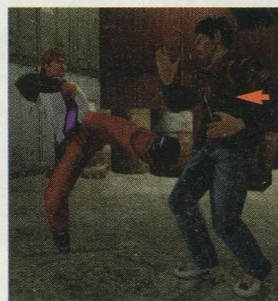
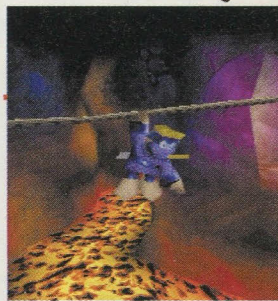
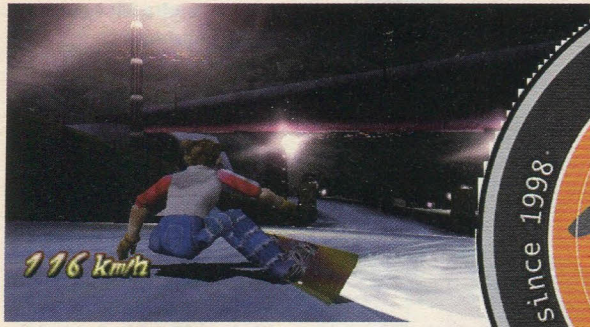
SOFTWARE

sega rally 2	99.000
marvel vs capcom	99.000
blue stinger	99.000
super speed racing	99.000
sonic adventures	99.000
aero dancing	99.000

offerta del mese: DREAMCAST + 2 GIOCHI = L. 700.000

ORARI: 9.30-12.30 15.00-19.30 (LUNEDI MATTINA CHIUSO)
VENDITA PER CORRISPONDENZA
ACCETTIAMO PAGAMENTI CON CARTA DI CREDITO SULLE SPEDIZIONI
SERVIZIO ASSISTENZA ON-LINE
CASH & CARRY PER RIVENDITORI
MODIFICHE E RIPARAZIONI IN SEDE
TEL.02/54101044 (5 LINEE R.A.)
FAX.02/54101076

MEGA sommario

Nintendo 64

Dreamcast

Coin-Op

Rubriche

Gameboy Color

N. 60 Giugno 1999

Gruppo Editoriale Futura SpA
Nuovo Centro Direzionale
Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)
www.futura-ge.com
Direttore responsabile:
Paolo Reina
Coordinamento Editoriale:
Elga Corricelli
Coordinamento Redazionale:
Massimiliano Anticoli
Redazione: Paolo Cardillo
Progetto grafico e impaginazione:
Puntografica di A. Valenzano

Hanno collaborato: Diego "Manga" Cortese, Fabio "Bond" D'Italia, Fabio "Shogun" Ravetto, Marco "End" Ravetto, Erik "Shrapnel" Pede.
Corrispondente dal Giappone:
Nicolas Di Costanzo
Pubblicità: Pubblicità diretta Gruppo Futura
Laura Meneghin
Tel. 02/66526286
Ufficio Traffico:
Barbara Varisco

Gruppo Editoriale FUTURA

Sede Legale: Via XXV Aprile, 13 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Abbonamenti: Gruppo Editoriale Futura SpA, c.p. 88 - 20091 Bresso (MI)
Tel. 0266526213 (9.00-12.30)
Fax 0266526300
E-mail: abbonamenti@futura-ge.com
(i versamenti devono essere eseguiti sul c.c.p. N. 38805206)
Stampa: Tiber - Brescia
Fotolito: D.T.P. - Bresso (MI)
Distribuzione SO.DI.P Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Spediz. in abb. post. 45% art. 2 comma 20/B legge 662/96 - Filiale di Milano.
Contenuto pubblicitario non superiore al 45%
Registrazione del Tribunale di Monza del 13-1-97 n. 1217.

Mega Console possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da Nintendo Magazine - Emap Images UK

Prezzo del numero L. 6.500. I numeri arretrati degli anni 1998 e 1999 possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non sarà possibile richiedere numeri antecedenti il Gennaio 1998. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti verranno indirizzati a: CCP PT N. 38805206 intestato a Gruppo Editoriale Futura, Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI), mediante emissione di assegno bancario, vaglia postale oppure tramite versamento sul CCP N. 38805206. L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74-1° comma Lettera "c" del D.P.R. N. 633/72 e successive modificazioni.

I lettori che non trovassero Mega Console nella propria edicola sono gentilmente pregati di chiamare in Redazione.

MEGA mail

"L'IMPORTANTE NON È ESSERE LEALI. E' AVERE LE ALI." (BERGONZONI)

Quadri, picche, fiori e cuori. Le carte corrono veloci fra le mani mentre il primo raggio di sole ci colpisce riportandoci alla vita, al mondo reale. È una strana sensazione, ci si sente intorpiditi, stanchi ma soprattutto non si riesce a capire come cavolo è stato possibile passare tutta la notte con un giochino del genere. Un titolo stupido, basico e graficamente nella media ma capace di quella carica che non trovavamo da mesi. Così si spegne la console, si scosta con la punta del piede l'alimentatore oramai incandescente e si aspre lo slot del CD. Gli spettacoli a questo punto possono essere 2: il piccolo dischetto lucente reca in cozza il logo della software house ed il titolo del game. La confezione nella quale viene gelosamente riposto il tutto presenta un supporto cartaceo degno di questo nome ed il tutto è esente da personalizzazioni o storpiature di varia natura. Quando per il dischetto non è proprio originale, allora subito ci si ritrova con il faccione riflesso, non si ha neanche il tempo, la possibilità di connettere che il lavoro, la scuola ci attendono. Di colpo ci troviamo a rivivere la cruda, dura realtà fatta di giornate nere, che sembrano non finire mai e di brufoli che crescono proprio nei momenti meno adatti. Il tempo scarseggia, ci si affanna per fare colazione con l'adrenalina che sale per quella maledetta marmellata che non vuole saperne di distribuirsi equamente sulla fetta di pane. Il titolo intanto è sempre lì, e lì sarà al nostro ritorno. Quello che cambierà saremo noi, ed il fatto che ci rimetteremo a giocare ancora oppure ci limiteremo a cambiare disco dopo essere passati dal pirata di fiducia.

A cura di Fabio "Shogun" Ravetto

In gita con la scuola...

ELEMENTARY BUS R-1

A cura di Raffaele

Caro Shogun, sono un videogiocatore di 14 anni, nonché fiero possessore di un mitico N64. Leggo da più di 4 anni la vostra rivista che trovo la migliore che ci sia. Era da tempo che volevo scriverti per porti delle domande, ed è giunto il momento. Il motivo? Voglio rispondere al sedicenne Fabrizio che nel numero 58 aveva criticato gli aspetti grafici di Zelda e Turok 2. Ma dico io, sei impazzito? Turok 2! Dove la trovi una grafica limpida e pulita come nello sparatutto di Iguana! Zelda? Ma per piacere! Insomma, noi possessori di N64 aspettavamo l'arrivo della serie di ottimi titoli da molto tempo, e ora che sono arrivati in quantità e qualità elevata li critichiamo invece di sostenerli? Quindi, caro Shogun, mi trovo pienamente d'accordo con la tua risposta. Approfitto di questo momento per farti una domanda: esistono dei trucchi o dei codici per V-Rally 99 Edition? Se sì, quando li pubblicherete? Inoltre volevo informarvi che ho scoperto il grande codice per Turok 2 che attiva tutti i trucchi il codice è: BEWAREOBLIVIONISATHAN D. Lunghetto, vero? Per favore, pubblicate la mia lettera e ricompensaste i miei sforzi pubblicando i codici di Turok 2 che vi ho dato e magari dandomi quelli per V-Rally. Mi fareste felice. Grazie.

La posta si trasforma e si evolve e così, da semplice dispensatrice di idee diventa portatrice di trucchi, soluzioni e comunicazione di pubblica utilità. Una tale attività e fermento non può che far piacere tuttavia vorrei pregarvi di non impestare le lettere con trucchi e richiese di code. Per i vostri quesiti, per problematiche di impotenza ludica abbiamo una rubrica fatta ad hoc, redatta dal buon D'Italia che, per quanto non possa comunicare direttamente con ognuno di voi, tiene in debita considerazione tutte le vostre richieste. Esaurita questa piccola parentesi di carattere organigrammatico direi che molto si è dibattuto in passato sulle qualità e su eventuali lacune del Nintendo 64. Tutti sappiamo oramai quali sono le limitazioni della console tuttavia esistono dei prodotti che devono essere valutati esulando dallo svilente bisticcio tecnico e questo per la loro immensa giocabilità e per la meccanica di gioco. Zelda, Turok 2, F-Zero sono titoli che appartengono a buon dritto a questa categoria... Anzi direi che ne sono i portabandiera, i giochi capaci di incarnare il credo che Nintendo sia, in primis, dispensatrice di divertimento. Ovviamente non è sempre così tuttavia mi pare ingeneroso accomunare nelle critiche rivolte alla grande "N" e a diversi dei suoi prodotti anche giochi di sittale calibro. In fondo mi pare che ci sia ben altro di cui potersi e volersi lamentare.

W Las Vegas

PLACE BETS NOW...

A cura di Emanuele

Ciao Shogun, mi chiamo Emanuele, ho quasi trent'anni e non sono stufo dei videogiochi. Sai, in tanto tempo che leggo riviste del settore non ho mai letto spiegazioni sul perché di questa passione da parte degli altri lettori. Personalmente, il pregio maggiore dei videogames, per me è sempre stato il "sense of wonder" che sono in grado di ispirare. Non è solo questione di bit e di grafica, è il sentirsi dentro il gioco, è il divertirsi, provare sensazioni che magari nella vita di tutti i giorni è difficile provare. Certo, amare, rispettare, fare sesso, sono emozioni grandissime, che nessun gioco potrà mai dare, ma ci sono piccole gamme di emozioni che solo questi stupidi "giochini" sono in grado di dare. Penso che fra i vostri lettori non ci siano molti piloti di F1 o campioni mondiali di arti marziali, eppure basta una manciata di bit ed un poco di fantasia per diventare una superstar, anche se solo per mezz'ora, anche se solo nella nostra testa. Certo, forse non è tutto oro quello che luccica. Con un poco di fantasia malata si potrebbe supporre che il videogioco possa anche provocare ragionamenti collaterali poco igienici (corteggiare una donna? Troppo complicato, non posso settare il livello di difficoltà, meglio una partita a Tekken con gli amici –oppure- che bisogno c'è di uscire di casa?

Giocando con Sonic vedo le spiagge più belle del mondo senza muovermi di casa, e poi c'è sempre il sole!!!), ma mi auguro che questi momenti non facciano parte della quotidianità di nessuno di noi (se ho dato spunto a qualcuno per un film di fantascienza voglio le royalties) ma torniamo a bomba. Non sono un videogiocatore di quantità. Compro circa un gioco al mese e cerco di portarlo a termine sempre, tutti. Ho appena finito Zelda(meraviglioso), sono a buon punto con Silent Hill (gioco anche qui tutto di testa, in tutti i sensi) e con Sonic Adventure. Quando avrò finito questi tre passerò probabilmente a Metal Gear Solid. Grazie al mio lavoro posso permettermi le migliori macchine sul mercato, ma solo per poter giocare i giochi migliori (grazie anche ai vostri suggerimenti). Per questo davvero non capisco la pirateria: tu, pirata, credi sia meglio avere 10 giochi a £ 10.000/cad. a prendere polvere, o un gioco da £ 100.000 giocato finito apprezzato? Guarda che non cicrede nessuno che hai finito anche solo il 5% dei giochi che possiedi, mi senti pirletto, sbruffone, ignorante?? sei sicuro che sono io quello che ci perde?? (cribbio, mi fischiano le orecchie... come mai?) altro discorso collaterale sul sense of wonder. Non invidio proprio i ragazzi che hanno cominciato ad apprezzare i videogiochi con la Playstation o l'N64. Perché, sempre in tema di "stupore", che solo un vecchietto come me, che già ai tempi si stupiva con Nebulus su C64 possa apprezzare come si meritano le meraviglie tecnologiche delle ultime macchine. Insomma se il tuo primo gioco è Power Stone, forse non ti stupirai più di tanto davanti a Tekken su Play-Y. Invece io sono contento di aver iniziato con Yie-Ar Kung Fu, così già balbettavo di fronte a Toshinden e probabilmente collasserò davanti a Soul Calibur su DC. Retrogaming forse è solo un'altra faccia di questa medaglia che di facce ne ha parecchie (tutte brutte, ho visto le foto, per la cronaca alcune erano pure sfocate. Chi cazzo le ha scattate?) a proposito, so che non c'entra(è troppo grasso) ma ricordo che Strider 2 era già uscito su Amiga forse, e fu un fiasco colossale (meritato)... ma se non erro il nuovo Strider si chiama così... problemi di Copyright niente?? Ora permettimi qualche domanda che spero non troppo banale: per la prima volta ho preso una console jappo (DC) per i seguenti motivi: 1) in passato sia N64 che PSX Pal hanno sofferto pessime conversioni, sia per lo spazio video occupato da bande nere (Pilotwings per N64 aveva un buon 20% del bordo sup/inf occupato dalle famigerate bande nere), sia per decessi improvvisi della velocità (Tekken Pal). 2) se non ricordo male le primissime versioni jap di Saturn e Psx non avevano chip di riconoscimento territoriale (in quanto era inutile, non esistendo ancora software in versione Usa ed Euro) e quindi leggevano anche tutto il software successivo di qualsiasi nazionalità. Sarà così anche per DC o ti risulta diversamente? 3) i tempi di conversione sono generalmente eterni, e le cose non sembrano migliorare. Se non altro per picchia duro (Power Stone è davvero buono) o Platform o Shoot'em ups ove non si necessita di tradurre testi prolissi non dovrò aspettare mesi... Nonostante DC jappo mi sia costato meno di PSX Pal, (vi ricordo che Play costava 700 carte in versione ufficiale appena uscita, DC l'ho trovato a 600 con scart) non vorrei aver fatto, nonostante le buone ragioni di cui sopra, una scelta errata, visto che non so il nippo e adoro gli RPG (assolutamente inutili se non si capisce la storia, già mi è dispiaciuto per Sonic, ove si proseguiva facilmente con un poco di intuito... quindi figuratevi). Pensi che le nuove consoles in versione Pal ovvieranno a titti questi problemi (a cui solo le case migliori ponevano almeno dei limiti) e quindi avrei fatto meglio ad attendere la versione ufficiale Pal di DC o alla luce di quanto sopra ho fatto una buona scelta? Anche perché ho sentito che usciranno nuovi modelli di DC con modem più veloci, joypads più ergonomici, più memoria (mi raccomando una risposta al punto 2 sulla futura multi compatibilità dei primi modelli DC). Non è che per una volta che prendo una console jappo le versioni Pal saranno migliori? Sai, la sfiga... Ultima considerazione: ho letto di Play-Y o 2000 che dir si voglia, in teoria fa spavento... cosa ci potrebbe essere dopo? Giuro, non riesco ad immaginarmelo. Per la prima volta non vedo oltre il muro... ci sarà un giardino o...?

Tante idee, tanti quesiti e poco spazio per rispondere. Ragazze e videogiochi, realtà e irrealtà virtuale... Tutti quesiti personali che esulano dal contesto del personale sentire. Il videogioco infatti è e rimane una esperienza di massa che può passare dal vero e proprio paradiso ludico, dalla fuga al semplice possesso e voglia di avere. Il gioco di qualità è solo una parte minimale rispetto alla massa ma, purtroppo, non si può prescindere dal fatto che la produzione ludica necessita anche di persone che non giocano a fondo e che sfiorano solo in superficie, senza attardarsi, senza vere e proprie esperienze e comprando perché hanno visto un 90% sulla rivista, perché il titolo fa tendenza ecc. ecc. La grande disponibilità di software è causata anche da questi signori. Questo è l'unica scusante, l'unico punto a favore di un mercato sempre in più rapida evoluzione. La pirateria è un effetto di questa frenesia, una frenesia portata all'eccesso e che, alla lunga, stronca il mercato e una macchina. In fondo non penso che si possa definire "giocare" il limitarsi a cambiare disco. Certo non si può neanche quantificare il tempo ma è vero che, per poter apprezzare un titolo, bisogna arrivare almeno ad una buona metà (non parlo di fine, sempre più difficile a nostri giorni). In questo panorama il retrogaming si inserisce benissimo. Giochi semplici, rapidi e gratis. Basta avere un PC e un bell'abbonamento a internet per poter fruire di tanti tanti titoli. La cosa grave è che il retrogaming non dà nulla ai videogiocatori odierni. Già i "vecchi" li tollerano poco. Si può essere curiosi, ricordare i bei tempi, vedere sullo schermo la foggia di navi, di personaggi che tanto ci hanno divertito e incollato allo schermo ma poi basta. Così si scopre che gli 870 giochi contenuti sul dischetto lucente del nostro PC non sono poi tutta sta manna dal cielo. I nuovi utenti non apprezzano perché non trovano nel gioco ricordi, idee, situazioni che invece hanno i "dinosauri". Ne derivano camionate di titoli basici, con qualche pixel sullo schermo che dice poco o nulla. Non male, ma occhio a non esagerare. Non penso che si debbano compiangere i videogiocatori che hanno iniziato con PSX, Sat o N64. Piuttosto bisogna cercare di aprire la mente a quelle persone che pensano che il videogioco sia PSX o N64. Bisogna far capire che c'è altro e che il logo, alla fine, conta poco o nulla. Quello che ha insegnato il videogioco ai gamer delle vecchie generazioni è il rispetto per la pluralità dei prodotti e delle macchine, per una sana concorrenza basata su killer application varie e ben distribuite. Il discorso è semplice, lineare ma come al solito, le parole vanno e le convinzioni restano. Per quel che riguarda la localizzazione del software PSX ha sdoganato il videogiocatore italiano e, quindi, solo adesso i video utenti nostrani stanno iniziando a godere di una distribuzione e di tradizioni e adattamenti fatti con la testa e non con un'altra parte del corpo (2 possibilità, a voi la scelta). Sfortunatamente, al momento l'unica casa in grado di portare avanti una politica del genere è guarda caso, Sony. Per quel che riguarda Sega e Nintendo dubito fortemente che le nuove macchine avranno una distribuzione diversa da quella del circuito dei "giocattolai" che ha in parte troncato le gambe limitando la diffusione di questi prodotti. L'unica possibilità di riscossa risiederebbe in un'impennata nelle vendite, in un fatturato mostruoso ma, vista la situazione attuale, ho qualche serio dubbio.

Mucca Pazza?

GO COWS!

A cura di Virdis "Kaneda" Salvatore

Inflessibile Shogun, dopo sette anni passati tra CVG, Game Power, Consolemania e Mega Console ho deciso di scrivere la mia prima lettera ad un giornale del settore. Il motivo di questa mia missiva sta nel fatto che mi sono rotto dell'ipocrisia della gente riguardo i videogiochi. La PSX è definita la migliore console. Da chi? La possiedono tutti, come fosse una lavatrice. Per quale motivo? La realtà è che il successo di PSX rispetto a Saturn e Nintendo 64 sta nella pirateria. Andiamo, comprare giochi a £ 3.500 fa piacere a tutti, così se si ha Mortal Kombat 3 doppio lo si può scambiare con Wipeout e completare l'album Panini Playstation Figure. Ho una decina di amici che hanno comprato il PSX solo per avere i giochi al prezzo di un Kg di pane e fanno a gara a chi ne ha di più. Uno di questi amici ogni tanto viene a casa mia, con tanto di Play e relativi 40 giochi (e non sto esagerando). Morale: io che non ho mai provato la maggior parte di quei giochi vinco quasi sempre a tutti, da Tekken 3 a ISS. Come mai? La risposta è semplice, come direbbe Lubrano: avendo 40 giochi, pur di giocarli tutti, non impara a giocarne bene nessuno, cosicché l'amico che un tempo era il mio grande rivale a Street Fighter 2 Turbo, ora è diventato un poligono umano. E state certi che se succederà lo stesso con il DC gli stessi idioti che hanno sputato acido solforico sulla Sega e la Nintendo passeranno al 128 bit Sega. Ma dico io, quando mai la Core non si rende conto di vendere un numero molto basso di Tomb Raider 3 (anzi, se ne rende sicuramente conto) rispetto al numero di Play nel mondo? E non è certo perché Tomb Raider 3 non piace ai più, visto che su 20 persone con il PSX il gioco di Lara lo hanno in 21. Io al posto delle software house direi così: o mi garantisci un sistema anti pirateria o puoi cominciare a produrre frullatori. Salviamo i videogiochi!

Ancora, possesso di massa non comporta a priori, né una maggiore potenza di un prodotto rispetto ad un altro né una maggiore godibilità. In sostanza, non vuol dire che se una cosa è trendy questa è migliore. Il discorso vale anche al contrario. Sony ha avuto il pregio di sdoganare il videogioco rendendolo di massa, adatto e raggiunto da tutti. I videogiochi hanno di fatto sostituito, schiantato i Lego, PlayMobil e anche le care e vecchie piste della Polistil. PlayStation è però solo una delle macchine ed il fatto che sia la migliore è riconducibile alla mera conta degli adepti. In questo senso, considerando il numero di possessori, sì PSX è la miglior console del mondo. Il discorso, il motivo per cui ciò è avvenuto, come sia stato possibile unificare un mercato sempre caratterizzato in passato da lotte e contendenti agguerriti è presto detto. Sony è riuscita ad avere dalla sua tutti gli elementi per emergere più una favorevole combinazione di cause (non so se fortuita o meno). Anche la pirateria è uno di questi elementi e, come al tempo di Amiga, i cari BarbaNera hanno fatto la loro parte dando una mano alla diffusione della macchina. Con Amiga ne furono anche la causa del declino ma Sony non è Commodore e crediamo che la grande "S" saprà gestire il passaggio ad un altro sistema in maniera per nulla traumatica. Questo è quanto. Anche Amiga era una macchina di massa, molto più dell'ST ma nessuno si è mai sognato di dire che Amiga era brutto, puzzava, solo perché ce lo avevano in molti... Per quel che concerne gli effetti deleteri della pirateria sul videoutente li conosciamo tutti. Il considerare il gioco come mero strumento, come futile possesso di fatto svuota il gioco del suo contenuto. È un po' come un film. Ci si mette e si guarda, non serve essere praticamente bravi perché quando qualcosa non ci garba possiamo sempre cambiare canale / disco e via con una nuova avventura. Siamo di fronte ad una forma perversa di Pay per View nella quale, in fin dei conti, per quanto poco Pay, ti ritrovi con la sola View

Allo Zoo...

COWS Vs COWBOYS

A cura di Caron Jean Marc

Saluto voi terrestri, dall'alto dei cieli, e tu , grande illuminatore di questa rivista che seguo dal numero 42, mi chiamo Fobia, e sono il capo di una banda di dei ribellatasi all'Onnipotente. Ho 16 anni e fin da quando avevo circa 10 anni sono un videogiocatore incallito (a proposito, essendo io immortale potrò godermi tutti i migliori videogiochi che usciranno su tutte le console). Il mio parco macchine è composto da: tutti i gioiellini sfornati dalla grande, immensa, immortale ed onnipotente Nintendo. Penso che questi elogi non siano esagerati perché sono stato soddisfatto da tutte le console, infatti penso che anche se si possiede una play... (scusate, non riesco a pronunciare quel nome, per me è come bestemmiare per Sua Santità il Papa) bisogna criticare altri giochi che però sono meglio? Spero infatti che il Dreamcast faccia faville, che Nintendo non rovini tutto e continui a creare capolavori che solo Dio sa imitare, e che play... (ma perché ancora quel nome orribile) 2000 avrà lo stesso successo del suo predecessore. Un altro quesito che mi pongo e che mi è venuto in mente scrivendo al computer (un Mac) e ascoltando le musiche di Donkey Kong Country per SNES (magnifiche): perché le cosiddette terze parti (ma che cavolo di parole usate voi terrestri) , tranne la Rare, non collaborano con la grande N per aumentare il numero di giochi per N64? Infatti il regno di Sony è basato soprattutto su questo, centinaia e centinaia di games, anche se il cd-rom ha fatto la sua parte (perché comprare Zelda 64, £ 124.000, quando allo stesso prezzo compro 12 bust-a-groove, vaglielo a dire tu cosa si perdono, ah! Se Dio non ci avesse vietato di manipolarvi il cervello, maledette regole, ma quando avrò preso la materia "Knights of the Round" vedrà, vedrà, ah! Se vedrà!). La mia missiva continua con un piccolo sguardo al futuro: Sega ha innestato nel mercato una nuova console a 128 bit e di conseguenza Sony e Nintendo devono mettersi al passo, io posso leggere nel futuro, ma non vi svelo niente e parlo solo dei fatti, la prima casa ha tirato fuori dal cappello una nuova macchina basata su DVD, che veramente mi lascia un po' sorpreso, ma magari tra uno o due anni sarà di uso comune e meno costoso (ma perché gli uomini hanno inventato la moneta e non fanno più offerte agli dei? Mi piacerebbe avere un bel DC, ma mancano i "danè", ci pensi tu a bruciare nel camino anche qualche bel gioco), invece Nintendo cosa sta facendo, speriamo che non perda questo treno e che riesca ad avere dalla sua il consenso della popolazione, infatti nessuno produce giochi per console che nessuno possiede. Volevo porti anche queste domande: 1) hai visto Beetle Adventure Racing? Com'è? 2) notizie di Pocket Monsters e di Donkey Kong? Saluto voi terrestri con questa massima che mi raccontò mio nonno... ma lasciamo stare.

Per quanto possa sembrare strano non penso che l'idea, la speranza di un successo di tutte le macchine sia nei cuori di tutti gli amanti dei videogiochi. Un briciolo di invidia è infatti sempre ben accetta e il sapersi accontentare è una prerogativa dell'animo umano. Un po' di sana competizione fa sempre bene e le buone vecchie diatribe riempiono la bocca

VIA ROSSINI 43 - SEREGNO (MI)

(0362) 238.148

DREAMCAST

CONSOLE ASIAN NTSC	499
CONSOLE JAPAN NTSC	599

GIOCHI (JAP)

AERO DANCING	129
BLUE STINGER	139
CAPITAL HIGHWAY BATTLE	139
DYNAMITE DEKA 2	139
ELEMENTAR GIMMICK GEAR	139
EVOLUTION	149
EXPENDABLE	139
GET BASS	129
GET BASS + CANNA	TEL
GIANT GRAM WRESTLING	TEL
GODZILLA GENERATION	99
GUNDAM CHORONY	TEL
HOUSE OF THE DEAD 2	129
HOUSE OF THE DEAD 2 + GUN	199
INCOMING	129
JULY	79
KING OF FIGHTERS 99	139
MARVEL VS. CAPCOM	129
MONACO GP 2	99
PEN PEN TRICELON	99
POP'N MUSIC	129
POWER STONE	139
PSYCHIC FORCE 2012	129
PUYO PUYO 4	129
REAL SOUND 2	79
REDLINE RACER	139
SEAMAN	129
SEGA RALLY 2	139
SENGOKU TURB	129
SEVENTH CROSS	129
SONIC ADVENTURE	139
SPACE GRIFFON	139
SUPER SPEED RACING	129
TETRIS 4D	129
VIRTUA FIGHTER 3 T.B.	139
WHITE ILLUMINATION	149
WORLD NEVERLAND	TEL

SATURN

CONSOLE EURO PAL	149

ANIMATION

ATELIER OF MARIE (JAP)	49
CODE R (JAP)	49
DOUKOKU (SEXY) (JAP)	99
DOUKOKU FINAL (SEXY) (JAP)	129
FIND LOVE 2 (SEXY) (JAP)	129
NEON EVANGELION 2 (JAP)	79
NEON EVANGELION 3 (JAP)	99
REAL SOUND REGRET (JAP)	49
REFRAIN LOVE LIMITED (JAP)	79
SENTIMENTAL GRAFFITI (JAP)	79
THROBBING NIGHTMARE (JAP)	79
TOKIMEKI DRAMA 2 (JAP)	79
WANGAN TR.LOVE (SEXY) (JAP)	129
ZERO CHAMP DOZZY-J (JAP)	49

ARCADE

HOUSE OF THE DEAD+GUN	129
HOUSE OF THE DEAD (JAP)	79
JUNG RHYTHM (JAP)	49
LODE RUNNER EXTRA (JAP)	49
MIGHTY HITS	49
PINBALL GRAFFITI	49
TEMPEST 2000	49
TRUE PINBALL	49
VIRTUA COP (OEM) (USA)	49

AVVENTURA

BAROQUE (JAP)	99
DEEP FEAR (JAP)	79
EVE THE LOST ONE (JAP)	129
FRANKENSTEIN	49
NANATSU NO HIKAN (JAP)	49
PRISONER OF ICE (JAP)	49
R? MJ MYSTERY HOSPITAL (JAP)	49
YU-NO (SEXY) (JAP)	129

AZIONE

A.M.O.K. (USA)	49
BLAM! MACHINEHEAD	49
CASTLEVANIA X (JAP)	79
CRUSADER NO REMORSE	49
DUKE NUKEM 3D	79
GUN GRIFFON (JAP)	49
GUYFERD (JAP)	99
HEXEN (USA)	49
INCREDIBLE HULK (EUR/USA)	49
LUPIN THE 3RD (JAP)	129
MAXIMUM FORCE (USA)	49
MECH WARRIOR 2	49
TUNNEL B1	49
VIRTUAL ON	49

COMPILATION

CAPCOM GENERATION 1 (JAP)	99
CAPCOM GENERATION 2 (JAP)	99
CAPCOM GENERATION 3 (JAP)	99
CAPCOM GENERATION 4 (JAP)	99
CAPCOM GENERATION 5 (JAP)	99
SEGA AGES VOLUME 1	79

GUIDA

ANDRETTI RACING (USA)	49
COURIER CRISIS (ITA)	49
CYBER SPEEDWAY	49
DAYTONA USA (OEM) (USA)	49
DAYTONA USA CH'SHIP	79
DRIFT KING (JAP)	49
FORMULA KARTS	79
GT24 (JAP)	99
HARD CORE 4x4	49
HI-OCTANE	49
NASCAR 98 (USA)	49
NEED FOR SPEED	79
ROAD RASH (USA)	49
SCORCHER (USA)	49
SEGA TOURING CAR (JAP)	79
VIRTUA RACING	49
WIPEOUT	49

PICCHIADURO

ASTRA SUPERSTARS (JAP)	79
BATTLE MONSTERS	49
DARK LEGEND (JAP)	49
DIGITALMONSTER VS. (JAP)	79
DRAGON BALL-Z 2 LGND (JAP)	99
DUNGEONS & DRAGONS (JAP)	TEL
D-XHIRD (JAP)	49
FATAL FURY 3 (JAP)	79
FIGHTER HISTORY + RAM (JAP)	79
FIGHTERS MEGAMIX (JAP)	79
FIGHTING VIPERS (JAP/USA)	49
GOLDEN AXE THE DUEL	49
KING O/FIGHTERS 95+R (JAP)	79
KING O/FIGHTERS 97 (JAP)	99
KING O/FIGHTERS COLL. (JAP)	129
MARVEL VS. STR.FIGHTER (JAP)	129
NIGHT WARRIORS	79
REAL BOUT COLLECTION (JAP)	129
SAVAKI (JAP)	99
STREET FIGHTER ALPHA 2	79
ULTRAMAN + RAM (JAP)	79
VAMPIRE SAVIOR (JAP)	99
VIRTUA FIGHTER KIDS (JAP/USA)	49
WAKU WAKU 7+RAM (JAP)	79
XMEN VS. STR.FIGHTER+R (JAP)	TEL

PLATFORM

CHRISTMAS NIGHTS (JAP)	49
COTTON 2 (JAP)	99
COTTON BOOMERANG (JAP)	129
MICKEY & DONALD (JAP)	99
NIGHTS (JAP)	49
SUPER TEMPO (JAP)	99
TRASH-IT	49

PUZZLE

BREAK THRU! (JAP)	49
CLEOPATRA FORTUNE (JAP)	49
COLUMNS ARCADE COLL. (JAP)	49
CUBE BATTLER (JAP)	49
GUSSUN OYOYO 2 (JAP)	49
SAKURA WAR COLUMNS (JAP)	49
TETRIS PLUS (JAP)	49

SIMULAZIONE

DENSHADE GO! EX (JAP)	99
GHEN WAR (USA)	49
INDEPENDENCE DAY	49
MAGIC CARPET	49
TACTICS FORMULA (JAP)	79

SPARATUTTO

BLAST WIND (JAP)	79
CHAOS CONTROL (EUR/JAP)	49
CYBERIA	49
DARIUS 2	49
DARKLIGHT CONFLICT (ITA)	49
GUARDIAN FORCE (JAP)	99
KRAZY IVAN	49
SALAMANDER DLX PACK (JAP)	79
SHOCKWAVE ASSLT (EUR/USA)	49
STEAMGEAR MASH (JAP)	49
STELLAR ASSAULT (JAP)	99
STRIKER 1945 2 (JAP)	129

SPORTIVI

BLAZING TORNADO (JAP)	49
CENTER RING BOXING (USA)	49
FIFA 96 (USA)	49
FUNKY HEAD BOXERS (JAP)	49
GREATEST NINE (JAP)	49
JONAH LOMU RUGBY	49
NBA ACTION 98 (USA)	49
NHL ALL-STAR HOCKEY (USA)	49
PRO WRESTLING VIRTUA (JAP)	79
VIRTUAL GOLF	49
WWF IN YOUR HOUSE	49

STRATEGIA

ARCANA STRIKES (JAP)	79
BATTLESTATIONS	49
DRUID (JAP)	99
DUNGEON MASTER NEXUS (JAP)	99
FALCOM CLASSICS 2 (JAP)	129
GAL ACT HEROISM (JAP)	79
GRANDIA DGTL MUSEUM (JAP)	49
GUNBLAZE-S (SEXY) (JAP)	129
LANGRISSER 5 (JAP)	99
MAGIC KNIGHT (USA)	129
MAHOUTSUKAI NI NARU (JAP)	99
MASS DESTRUCTION (USA)	49
MOBILE-S GUNDAM GIREN (JAP)	79
PANZER DRAGOON SAGA (JAP)	79
PHANTASY STAR COLL. (JAP)	99
PRINCESS CROWN (JAP)	79
SAKURA WARS 2 (JAP)	129
SAMURAI SHOWDWN RPG (JAP)	79
SHINING FORCE 3	119
SHINING FORCE 3 SCEN. 2 (JAP)	99
SHINING FORCE 3 SCEN. 3 (JAP)	99
SLAYERS ROYAL 2 (JAP)	129
SORVICE (JAP)	99
STORY OF THOR 2	79
THE HORDE (USA)	49
TILK (JAP)	49
WACHEN RODER (JAP)	99
WAKU PUYO DUNGEON (JAP)	99

N-64

CONSOLE EURO PAL	199
CONSOLE USA NTSC	249

ARCADE

BUST-A-MOVE 2 (EUR/USA)	99
BUST-A-MOVE 3	99
LODE RUNNER 64	129
RAMPAGE WORLD TOUR (USA)	79
RAMPAGE WORLD TOUR 2	99
ROBOTRON 64	49
SUPER SMASH BROS.	TEL
SUPER SMASH BROS. (USA)	149
WHEEL OF FORTUNE (USA)	49

AVVENTURA

BANJO-KAZOOIE	99
BOMBERMAN HERO	99
BOMBERMAN HERO (JAP)	49
BUCK BUMBLE	129
CASTLEVANIA	119
DIDDY KONG RACING	99
DORAEMON 64 (JAP)	49
GEX 64	119
GEX 64 (USA)	99
GOEMON 64 (JAP)	49
MYSTICAL NINJA	99
MYSTICAL NINJA (USA)	79
MYSTICAL NINJA 2	119
SUPER MARIO 64	79
SUPER MARIO 64 (JAP)	49

AZIONE

BATTLE TANX	99
BLAST CORPS	79
BLAST DOZER (JAP)	49
BODY HARVEST (EUR/USA)	99
BOMBERMAN 64 (JAP)	49
DOOM 64 (EUR/USA)	79
DUKE NUKEM 3D (USA)	79
DUKE NUKEM ZERO HOUR	119
FORSAKEN	79
GOLDENEYE 007	99
HEXEN (EUR/USA)	79
JET FORCE GEMINI	TEL
MARIO PARTY	119
MISSION IMPOSSIBLE (USA)	99
QUAKE (EUR/USA)	79
QUAKE 2	99
ROGUE SQUADRON	139
SHADOWMAN	TEL
SOUTHPARK	119
STAR WARS	99
STAR WARS (JAP)	49
SUPER TAMAN B.PHOENIX (JAP)	49
SUPERMAN	TEL
TUROK (EUR/USA)	79
TUROK 2	119
TUROK 2 (USA)	99

GUIDA

BEETLE ADVENTURE RACING	129
CALIFORNIA SPEED (USA)	149
CARMAGEDDON 2	TEL
CHORO Q-64 DLX (JAP)	49
CRUIS'N WORLD (EUR/USA)	99
EXTREME G	79
EXTREME G 2	99
F1 POLE POSITION	49
F1 WORLD GRAND PRIX (EUR/USA)	79
F-ZERO X	99
HUMAN GRAND PRIX (JAP)	49
IGGY'S RECKIN' BALLS	79
LAMBORGHINI (EUR/JAP/USA)	49
MARIO KART 64	99
MICROMACHINES 64 TURBO	99
MONACO GP 2 (ITA)	129
MULTI RACING CH'SHIP (JAP)	49
NASCAR 99 (EUR/USA)	99
OFF-ROAD CHALLENGE	99
PENNY RACER 64	99
S.C.A.R.S.	79
SAN FRANCISCO RUSH (USA)	79
SAN FRANCISCO RUSH 2	99
STAR WARS EP.1 RACING	TEL
TOP GEAR OVERDRIVE (EUR/USA)	99
TOP GEAR RALLY (EUR/USA)	79
VIGILANTE 8 (ITA)	99
V-RALLY 99	99
WAVE RACE 64	79
WIPEOUT 64 (EUR/USA)	99

PICCHIADURO

BIO FREAKS (EUR/USA)	79
CLAYFIGHTERS 63 1/3 (USA)	49
DARK RIFT (EUR/USA)	79
DUAL HEROES (JAP)	49
FLYING DRAGONS	TEL
HYRIU-NO-KEN TWINS (JAP)	49
MORTAL KOMBAT 4	129
RAKUGAKIDS	129
SPACE DYNAMITES (JAP)	49
SUB-ZERO MK MYTHOL. (EUR/USA)	79
SUPER ROBOT SPIRITS (JAP)	99

PLATFORM

CHAMELEON TWIST	79
CHAMELOEN TWIST 2	TEL
GLOVER	99
MISCHIEF MAKERS	99
SILICON VALLEY (USA)	99
STARSHOT SPACE CIRCUS	129
YO! YO! TROUBLEMAKER (JAP)	49
YOSHI'S STORY	99
YOSHI'S STORY (JAP)	49

PUZZLE

CHARLIE BLASTS TERRITORY	99
MAGICAL TETRIS CHALL. (USA)	99
NEW TETRIS	TEL
PUYO PUYO SUN 64 (JAP)	49
TETRIS 64 (JAP)	49
TETRISPHERE	79
WETRIX	79

SIMULAZIONE

CHOPPER ATTACK (EUR/USA)	99
KNIFE EDGE	99

SPARATUTTO

DEZAEMON 3D CONST.KIT (JAP)	49
LYLAT WARS	79
LYLAT WARS+RUMBLE PACK	99
STAR SOLDIER (JAP)	49
STARFOX 64 (USA)	79

SPORTIVI

1080° SNOWBOARDING	99
1080° SNOWBOARDING (USA)	79
ALL STAR BASEBALL 99	99
ALL STAR BASEBALL 2000	TEL
ALL STAR TENNIS	119
BASEBALL KING (JAP)	49
BRAVE SPIRITS (JAP)	49
CENTERCOURT TENNIS	99
DYNAMITE SOCCER (JAP)	49
ELEVEN BEAT SOCCER (JAP)	49
FIFA 99	129
FOX COLLEGE HOOPS 99 (USA)	99
GRETZKY 3D HOCKEY	79
ISS 64 (EUR/USA)	49
ISS 98	99
KEN GRIFFY'S BASEBALL (USA)	99
KONAMI WORLD CUP 98 (JAP)	49
LET'S SMASH TENNIS (JAP)	49
MADDEN NFL 64 (EUR/USA)	49
MADDEN NFL 99	99
MILO'S ASTRO LANE	99
NAGANO	79
NAGANO (JAP/USA)	49
NBA COURTSIDE (EUR/USA)	79
NBA HANGTIME (USA)	49
NBA IN THE ZONE 98 (USA)	49
NBA JAM 99	99
NBA LIVE 99	99
NBA PRO 98	79
NFL BLITZ (USA)	TEL
NFL QUARTERBACK 98 (USA)	49
NFL QUARTERBACK 99	99
NHL 99	99
NHL BREAKAWAY 98 (EUR/USA)	49
NHL BREAKAWAY 99	99
POWER LEAGUE 64 (JAP)	49
SNOWBOW KIDS (JAP)	49
ST.ANDREWS OLD COURSE (JAP)	49
TWISTED EDGE (EUR/USA)	99
VR POOL 64 (EUR/USA)	99
WAIALE GOLF CLUB (EUR/USA)	79
WCW NITRO (USA)	TEL
WCW/NWO REVENGE (EUR/USA)	99
WCW/NWO WORLD TOUR (EUR/USA)	79
WORLD CUP 98 (EUR/USA)	49
WWF ATTITUDE	TEL

STRATEGIA

HOLY MAGIC CENTURY	129
QUEST 64 (USA)	99
SHADOWGATE	TEL
ZELDA 64 (EUR/USA)	139

GAMEBOY

CONSOLE POCKET+GIOCO	129
CONSOLE POCKET LIGHT	129
CONSOLE POCKET COLOR	159

ARCADE

ALLEWAY	29
AMAZING PENGUIN	49
BATTLESHIP (COLOR)	79
BUBBLE BOBBLE	49
BUBBLE BOBBLE PART 2	49
BUST-A-MOVE 3	49
BUST-A-MOVE 4 (COLOR)	69
CAESAR'S PALACE (COLOR)	69
CASINO FUNPACK	59
CENTIPEDE (COLOR)	69
DEFENDER+JOUST	39
DONKEY KONG	49
FROGGER (COLOR)	69
GETAWAY HIGHSPEED 2	49
HUMANS	39
LAS VEGAS COOL (COLOR)	69
MS. PAC-MAN	49
PAC-MAN	59
PINBALL DELUXE	49
PINBALL FANTASIES	49
POCKET BOMBERMAN (COLOR)	59
RAMPAGE WORLD TOUR (COLOR)	69
SHANGHAI POCKET (COLOR)	69
SNOW BROTHERS	49
SUPER BREAKOUT+BATTLEZONE	49
TAMAGOTCHI	49
WORMS	49

AVVENTURA

MYSTICAL NINJA s/GOEMON	69
RUGRATS (COLOR)	69

AZIONE

BATMAN FOREVER	49
BATMAN RETURN OF JOKER	59
BIONIC COMMANDO	39
CASTLEVANIA 2	59
DESERT STRIKE	49
ELEVATOR ACTION	39
GO! GO! TANK	49
INDIANA JONES	49
JAMES BOND 007	69
JURASSIC PARK	59
LOST WORLD	69
PITFALL (COLOR)	69
POWER QUEST (COLOR)	69
PRINCE OF PERSIA (COLOR)	69
ROBOCOP VS.TERMINATOR	49
SMALL SOLDIERS	69
SPIDER-MAN X-MEN	49
STAR WARS EMPIRE STRIKES	59
SUPER STAR WARS RETURN	59
SUPERMAN	69
TARZAN	39
TUROK 2 (COLOR)	59
URBAN STRIKE	59

COMPILATION

FUNPAK 4-IN-1 VOLUME 1	39
FUNPAK 4-IN-1 VOLUME 2	39
GAME & WATCH 2 (COLOR)	59
GAMEBOY GALLERY 5x1	39

GUIDA

CARMAGEDDON 2 (COLOR)	TEL
CHASE H.Q.	49
F1 RACE	49
ROAD RASH	49
SUPER RC PRO AM	39
TOP GEAR RALLY (COLOR)	69
V-RALLY (COLOR)	69
WAVE RACE	39

PICCHIADURO

BEST OF THE BEST	49
DOUBLE DRAGON 2	49
FIST OF NORTH STAR KEN	59
KILLER INSTINCT	49
MORTAL KOMBAT 1 & 2	69
MORTAL KOMBAT 3	69
MORTAL KOMBAT 4 (COLOR)	69
SAMURAI SPIRITS	59
STREET FIGHTER 2	59
TOSHINDEN	59
WORLD HEROES 2 JET	59

PLATFORM

ADVENTURE ISLAND 2	49
ALADDIN	59
ANIMANIACS	59
ASTERIX	49
ASTERIX & OBELIX (COLOR)	69
BUGS & LOLA (COLOR)	69
BUG'S LIFE (COLOR)	79
CASPER	59
CRAZY CASTLE (COLOR)	79
DAFFY DUCK	59
DARWING DUCK	59
DENNIS THE MENACE	59
DONKEY KONG LAND	59
DONKEY KONG LAND 2	59
DONKEY KONG LAND 3	69
DR.FRANKEN	49
DUCK TALES	59
DUCK TALES 2	59
FLINSTONES	59
GEX (COLOR)	69
HOME ALONE 2	59
JELLYBOY	39
JUNGLE BOOK	59
LION KING	59
LUCKY LUKE (COLOR)	69
MAUI MALLARD s/DONALD	69
MICKEY'S DANGEROUS CHASE	59
MULAN	69
ODDWORLD ADVENTURES	59
PINOCCHIO	59
POPEYE 2	59
PUFFI	49
PUFFI 2	59
PUFFI 3 (COLOR)	69
REN & STIMPY SPACE	59
REN & STIMPY VEEIDIOTS	59
SIRENETTA	59
SPEEDY GONZALES	59
SPIROU	59
SPY VS. SPY	49
SUPER JAMES POND	39
SUPER MARIO BROS (COLOR)	79
SUPER MARIO LAND	29
SUPER MARIO LAND 2	49
TALE SPIN	59
TAZ-MANIA	49
TAZ-MANIA 2 DEVIL	59
TIN TIN IN TIBET	59
TINY TOON ADVENTURES	59
TWEETY & SILVESTER (COLOR)	69
WARIO LAND	49
WARIO LAND 2 (COLOR)	69
WICKED SURFING (COLOR)	TEL
YOGI BEAR'S GOLD RUSH	59

PUZZLE

DR.MARIO	29
LOGICAL (COLOR)	69
MARIO & YOSHI	39
TESSERAE	39
TETRIS	29
TETRIS BLAST	39
TETRIS DX (COLOR)	49
TETRIS PLUS	59
YOSHI'S COOKIE	29
ZOOP	39

SPARATUTTO

MEGA MAN	49
MEGA MAN 2	59
STAR TREK GENERATION	49

SPORTIVO

ALL STAR TENNIS (COLOR)	69
BASEBALL	29
BLADES OF STEEL	49
ELITE SOCCER	49
FRANK THOMAS BASEBALL	39
GOAL!	49
ISS 99 (COLOR)	TEL
MALIBU BEACH VOLLEY	59
NBA IN THE ZONE 99 (COLOR)	69
NBA JAM 99 (COLOR)	49
NFL BLITZ (COLOR)	69
NHL 96	59
PGA EUROPEAN TOUR	29
POCKET BOWLING (COLOR)	69
SIDE POCKET	59
SOCCER	49
WWF ATTITUDE (COLOR)	69
WWF WARZONE	59

STRATEGIA

HARVEST MOON (COLOR)	69
KINGDOM CRUSADER	59
MONOPOLY (COLOR)	79
POKEMON BLUE	69
POKEMON RED	69
QUEST FANTASY (COLOR)	79
QUEST FOR CAMELOT (COLOR)	69
ZELDA DX (COLOR)	79

PREZZI x 1.000

di grosse risate o epiteti coloritissimi. Purtroppo sovente si esce dal seminato, si finisce nell'orto del contadino e quando si comincia a prendersi a colpi di zappa è difficile tirarsi indietro perché si vuole sempre avere l'ultima badilata di letame. Questo è quanto. Per quel che riguarda il discorso delle terze parti e del loro rapporto con la grande "N" penso che si tratti di uno degli eterni misteri del mercato videoludico. Penso che, in parte, ci sia stata una certa paura da parte delle case per un supporto costoso e rischioso unita ad una carenza di supporto della casa di Osaka e così Nintendo ha perso tutto il vantaggio in termini di hardware accumulato dall'uscita di PSX e Sat per ritrovarsi ai giorni nostri con una macchina discretamente dotata, munita di alcuni masterpiece ma che ormai può considerarsi avviata verso la fase calante della sua storia. L'avvento del 128bit Sega, l'imminente PSY e il Nintendo 2000 (anzi il Project Dolphin, ma per questo vi rimando allo speciale E3 di questo stesso numero) hanno infatti dato il via alla nuova era, un nuovo capitolo della saga videoludica che, mi auguro, sia più combattuta e meglio gestita di quella appena trascorsa. Per natura e per credenza sono portato a pensare che ogni nuova generazione di macchine faccia storia a se. In fondo il passato ha dimostrato che grandi case venute dal nulla possono fare successo, come esperti del settore possano toppare e come macchine di diversa potenza possono convivere se supportate da un software divertente e godibile.

Coltellino Svizzero

BOMBS & EXPLOSIVES

A cura di Ture "Ray" Marbury.

Immenso Shogun, sono un ragazzo di 17 anni, cresciuto ad anime e naturalmente videogiochi, ho iniziato a videogiocare dai tempi del Commodore 64 fino ad ora. Adesso sono in possesso di un Saturn, una Playstation, un Dreamcast nuovo di zecca ed un Mega Drive ormai messo in cantiere. Vi seguo dal numero 40 e siete senza ombra di dubbio la migliore in Italia; ho pensato di scriverti, per dire la mia sul mondo dei videogames ed essendo l'unica rivista ad avere un angolo della posta davvero stupenda ho pensato di farlo. Comincio nel dire una cosa che può sembrare strana ma la penso veramente e non mi vergogno affatto di dirla: il Saturn è una console stupenda e ho diversi motivi per dimostrarlo. Sfortunatamente non escono più giochi (in Occidente) ma chi diavolo se ne frega quando ci sono, pur essendo vecchi dei stupendi titoli in grado di offrire ore e ore di divertimento; io personalmente mi diverto più a giocare col Saturn che con la Playstation, che è ora di dirlo è arrivata dov'è grazie alla pirateria. Pensate che molti miei amici pur possedendo una Playstation con centinaia di titoli (tutti masterizzati) vengono da me e si presentavano con frasi tipo ''Facciamo due giri a Daytona'' oppure ''Giochiamo a Virtua Fighter 2, questa volta se mi prendo Jacky non hai scampo'' e non vi dico il divertimento, molto ma molto di più di quando giochiamo a Ehrgeiz, Tekken 3 o Gran Turismo. Ho avuto anche modo di parlare via telefono con diversi negozianti e anche loro la pensano come me; con alcuni siamo stati anche 30 minuti parlando e descrivendoci i nostri pareri su dei giochi e siamo rimasti degli ottimi amici. Alcuni mi dicevano che per colpa della pirateria la console vende benissimo (parlo della Playstation) mentre i giochi rispetto alle console vendute sono molto meno. Quindi si è creata una ignoranza di persone che posseggono la Playstation solo per il fatto di comprare i giochi a £15000 con copertina a colori e sul disco un adesivo che riproduce perfettamente quello originale; vi rendete conto a che punto siamo arrivati! Tornando al Saturn io penso che nessuno si può ritenere un esperto in videogiochi senza prima giocare a molti titoli del calibro di: le serie di Virtua Fighter, Virtua Cop (meglio di Time Crisis), World Wide Soccer (seconda solo ad ISSPRO98), Gun Griffon, Fatal Fury, King of Fighters (tecnicamente e graficamente migliore de psx), Panzer Dragoon (con una grafica da far impallidire qualsiasi gioco della psx e del N64).Ed ora, mettendo da parte le serie, abbiamo: Grandia (stupendo!!!!!),House of the dead, gli ottimi rompicapo Puyo Puyo, Baku Baku Animal e Dero Ndero Dero, Golden Axe the Duel, Sega Rally (grafica e giocabilità alle stelle), Peeble Beach Golf, Astal, Daytona Usa, Bug!, Virtual On (altro che Armored Core!), Sexy Parodius, Decathlete e Winter Heat (i migliori titoli sportivi), Nights (grafica e sonoro alle stelle), Radiant Silvergun, Enemy Zero, Steep Slope Sliders, Manx TT, X-Men vs Street Fighter (non facciamo il paragone perché mi vien da ridere), Marvel Super Heroes vs Street Fighter, Last Bronx, Fighters Megamix, Dead or Alive (alta risoluzione!), Duke Nukem 3D (che su psx va a scatti), Quake, Sonic R (divertentissimo), Burning Rangers, Dark Savior, Vampire Savior, Resident Evil (fondali nettamente migliori della psx), Dragon Force, Layer Section 2, i due Lunar, Thunderforce V, Guardian Heroes, Die Hard Arcade (cos'è Fighting Force!), Lupin III, Evangelion e per finire un gioco che in Giappone ha venduto un casino: sto parlando di Sakura Taisen. Quindi vedete quanti titoli, e chissà quanti ne ho dimenticati; comunque, per chiudere questa mia missiva, dico che la fine che ha fatto il Saturn la meritava più l'N64, che sta dimostrando che la Nintendo non sa supportare adeguatamente la sua macchina (se non fosse per Zelda secondo me sarebbe già entrata nel cimitero delle console). Tu cosa ne pensi, immortale Shogun?

Saturn ormai è ufficialmente defunto, spirato, tuttavia i suoi capolavori sono ancora in grado di regalare ore ed ore di sano divertimento a svariati utenti. Infatti se è palese che il vincitore di questo round videoludico è stata Sony con la sua PSX dall'altro non possiamo negare che anche la console di Saturno ha messo a disposizione dei suoi utenti titoli di sicuro impatto. Oltretutto bisogna considerare che le 2 macchine Sega e Sony sono nate e si sono sviluppate in maniera differente. I giochi erano diversi, nello stile e nella meccanica, e questo ha fatto sì che, al di là della semplice realizzazione tecnica si siano avuti capolavori su entrambi i sistemi. Personalmente considero la produzione a livello qualitativo pari su

INCONTRIAMOCI

A cura di glsantini@tiscalinet.it

Salve shogun
Skippo sui complimenti alla vostra rivista, perché ve li fanno tutti quanti quindi già siete a conoscenza del vostro valore e passo subito al sodo. Sono un possessore di Nintendo 64 abbastanza felice, dico abbastanza perché, mio malgrado, faccio parte di una nicchia d'utenza.
I nintendomani sono pochi ed io personalmente non ne conosco nemmeno uno e per questa ragione mi trovo in difficoltà quando voglio vendere o comprare dei cartuccioni di seconda mano o se voglio fare una partita "vera" a F-Zero X et similia, i miei amici (tutti playstationcratici) non hanno la necessaria preparazione tecnico-pratica per darmi l'ebbrezza della competizione vera.
A 27 anni e con un lavoro che ti impegna otto ore al giorno non si ha molto tempo da dedicare alla ricerca di persone che condividano i tuoi stessi interessi, quindi vorrei usare le pagine della posta per lanciare un appello:
se abitate a Roma, meglio se nella zona del tuscolano, mettiamoci in contatto, fondiamo una specie di club per scambiarci info, giochi, consigli, per fare insieme qualche partita. Mi potete contattare all'indirizzo e-mail glsantini@tiscalinet.it o, se la reda permette, sulle pagine di Mega Console (forse in una nuova rubrica "incontriamoci" oppure "volemose bene").
Shogun ti ringrazio per l'ospitalità e ti avverto che questa è la prima lettera che scrivo ad una rivista, quindi pubblicami per darmi coraggio e poi vorrei farti una domanda: è meglio il nintendo o la playstation? State facendo un ottimo lavoro , saluti da giangi.

entrambe le console. PSX aveva FFVII e Sat Grandia, Sony Tekken e SegaVF, Ridge Racer, Sega Rally e così via. Ciò che è mancato al Sat è stata la casa, oltre ad un cospicuo supporto di terze parti che hanno trovato molto più proficuo seguire Sony e il suo nuovo acciarino magico. Ovviamente i motivi del tracollo Sega - Saturn non possono essere ridotti a questo, Sony ha schiantato Sega e forse bisogna anche ammettere che produzioni analoghe per entrambe la macchine vedevano o una uscita nettamente anticipata sul 32 bit Sony oppure una migliore realizzazione tecnica. I titoli distintivi c'erano ma quelli messi in campo da Sega non sono mai riusciti a dimostrare che le 2 macchine potevano andare a braccetto, che si completavano, come in realtà era e così il match si è concluso prima del previsto. Questo però non vuol dire che Sat e il suo software siano in toto da buttare, ci sono diversi prodotti di grande livello, molti giochi maiuscoli e chi denigra una macchina solo per il suo logo o per mancanza di effetti di trasparenza denuncia una carenza di materia grigia. Ovviamente il discorso vale anche in senso inverso. N64 è un altro capitolo. Sicuramente è la console più potente del set, purtroppo non è ancora riuscita a dimostrarlo anche perché esistono diversi titoli a 32 bit che si avvicinano, se non raggiungono l'orgia grafica decantata da Nintendo. Ciò che fa la differenza sono alcuni prodotti veramente maiuscoli ai quali non può essere mosso il benché minimo appunto.

Iris Blond &...

THE FREEZER

A cura di Lucas

Onorevole Shogun, ho appena terminato di leggera la lettera di Caligola nel numero 58 di Mega Console e mi sento pervaso da una voglia incontrollabile di rispondere a questo accanito sostenitore del DC. Molte volte ho dovuto mandar giù bocconi amari (85 a Golden Eye, 80 a 1080° snowboarding, 74 a F1 WGP) senza protestare. "Hanno ragione loro" mi dicevo..."sono sicuramente più competenti di me", ma stavolta devo protestare. Devo ammettere che Caligola è stato davvero bravo a spargere zizzania nella posta di Mega, poiché è riuscito pienamente nel suo intento. Punto 1: DC. Considero la nuova console Sega una macchina stupenda. Tutti i giochi per DC usciti finora hanno una grafica spettacolare, e quelli in via di sviluppo promettono ancora meglio! Sega si sta dando un gran daffare per riprendersi la fetta di mercato perduta in questi anni... e i risultati si vedono! La risposta giapponese alla macchina è stata ottima e i giochi di prossima uscita arrivano a palate. Sega sta legando a sé molte terze parti, il che è un bene. Sono del tuo parere quando dici che il modem e l'utilizzo di Windows CE sono due punti forti della macchina, ma quando mi dici che Pen Pen è un gioco originale... beh, allora mi girano un po'. Non è altro che un Mario Kart con protagonisti dei pinguini (e altri animali vari) e con una grafica più bella. Magari c'è qualche opzione in più, non si gira su kart e non si sparano gusci o amenità simili... ma il concetto è quello; Pen Pen è sicuramente un gioco insolito, ma non originale! E poi quando dici che Sonic Adventure è rivoluzionario... . beh, mi sorge il dubbio che tu non abbia provato il primo Sonic. Il fulcro del gioco è ancora la velocità. Sì, sono stati aggiunti elementi di ricerca e di RPG, dei sottogiochi, ma Sonic Adventure non è certo un titolo rivoluzionario dal punto di vista dello stile di gioco. Graficamente ha lanciato nuovi standard, il giochino col VMS è molto carino ed originale... ma da qui a rivoluzionario ce ne passa. E poi dici che Mario 64, il primo platform veramente tridimensionale non ha questa qualità, buttando il discorso sulle textures poco definite di alcuni giochi per N64 (ma non ti interessava mica la meccanica del gioco?)! ritornando al discorso DC, non dimenticare inoltre che Play 2 è praticamente dietro l'angolo e le sue caratteristiche bruciano quelle di DC... Sony sa fare egregiamente politica di marketing (al contrario di Sega e Nintendo, mi duole ammetterlo!) e poi, grazie al lettore DVD, PS-Y si potrà trasformare anche in un futuro videoregistratore! Ma ora la smetto di fare Nostradamus, perché le mie previsioni potrebbero rivelarsi del tutto errate, così come, forse, le tue. Passiamo ora al... Punto 2: Saturn vs N64. Ormai il Saturn è già nella tomba e tu continui ancora con questa inutile sfida! Secondo me il Saturn era una macchina valida, purtroppo non supportata moltissimo e decisamente sottovalutata. Quando però mi vieni a dire che un utente di N64 non può essere felice mi fai ridere! Lo sanno tutti, anche i possessori di PSX, che N64 è la console da scegliere se si amano i platform o gli sparatutto in soggettiva... e poi i titoli sportivi, i vari giochi di corse non seri... Tu preferisci accendere il tuo Saturn per maciullarti a X-Men vs Street Fighter? Molto bene, nessuno te lo impedisce, anzi, io però preferisco accendere il Nintendo e fare il cecchino in GoldenEye. E' questione di gusti, devi rispettare anche quelli degli altri. Sperando di non essere stato né scortese né troppo eloquente, saluto te e Shogun.

P.S.: se non sbaglio, nell'epoca dei 16 bit, la lotta fra Sega e Nintendo si è risolta alla pari, Sega era più numerosa in Europa, Ma Nintendo era più apprezzata in Giappone. In America i videogiocatori erano ugualmente spartiti tra Sega e Nintendo.

La diatriba fra lettori può essere condotta su 2 binari. Il primo è quello di un confronto schietto e sincero, dove le opinioni dell'avversario valgono quanto e nostre e i gusti personali assurgono al ruolo di dogma. Più spesso però, per quanto bene si possa/voglia partire si finisce con lo sconfinare, convincendosi al contempo che nulla c'è di meglio di quello che ci piace. In singolo, il discorso non fa una piega, ma quando si manifestano idee di partito allora è ovvio che si ingenerino dei malumori anche piuttosto accesi. La lettera di Caligola, in questo senso può essere considerata come un esempio di ferma coscienza (per quanto questa possa essere ferma in un mercato come quello videoludico), di una spinta dell'anima priva di qualsiasi remora e di qualsiasi buon senso. Gli elogi alla nuova macchina Sega infatti per quanto accettabili, condivisibili, non potranno mai, dico mai, vederci tutti d'accordo anche per via del continuo mutare e divenire del mercato. PSY è dietro l'angolo, Nintendo è tutt'altro che spacciata (e il Project Dolphin è una novità da tenere d'occhio)... E la storia non finisce qui! In fondo, fino ad ora, il 128-bit Sega ha mostrato poco, qualche bel gioco ma nulla di veramente "arcade perfect". L'originalità rimane il solito elemento bislacco mentre la confusione ingenerata da dati tecnici, da milioni di poligoni nudi e crudi ci spiazza. Quello che conta alla fine sono i giochi e, a vedere come stanno andando le cose è assai probabile che, ancora, il principale avversario di DC sarà nuovamente Sega. Toccherà quindi alla grande "S" dimostrare che il "flop" (che poi vero flop non è stato) registrato con Saturno è stato un caso e che la vera Sega è quella casa capace di produrre e sostenere console come ai bei tempi del MD.

FUXAS

The End. Anche questo mese i titoli di coda scorrono rapidi. Meglio aspettare la fine della proiezioni senza distrarsi, il biglietto l'abbiamo pagato quindi... l'occhio però cade sulla nostra collega di fronte e così, per l'ennesima volta perdiamo il nome dell'attore che impersona il sesto poliziotto nella centrale, che rabbia! Meglio tornare a casa e scaricarsi con un bel videogioco e se poi ci scappa anche una lettera meglio ancora

Posta (Stra)Ordinaria Console	**Mega Mail – Mega Via XXV Aprile, 39 20091 Bresso (Milano)**
Fax	**02 – 66526222 specificare Mega Mail**
E-Mail	**f.ravetto@agora.stm.it**

VIA PO 26 10123 TORINO

CHIAMA ADESSO **011.88.99.20**

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA SPEDIZIONI IN 24-48 ORE

PUOI ORDINARE VIA FAX ALLO 011/812.71.12 O VIA E-MAIL : YOUTOO@INEDITA.NET

SEGRETERIA CON TITOLI IN USCITA 24H SU 24 H

Servizio Rivenditori

Se volete Specializzarvi in videogames pal e di importazione- gadget-modellini - action figure-portachiavi- riviste-dvd- guide strategiche- TITOLI PC e soprattutto le novita' IN ANTEPRIMA **Richiedete il Nostro Listino inviando la vostra richiesta tramite fax allo 011.812.71.12**

CASH & CARRY IN PIEMONTE

La qualita'che fa la differenza

Nintendo 64

NOVITA' Maggio - Giugno

USCITE

FINE APRILE
REDLINE RACER

27/05
DYNAMITE DEKA
ELEMENTAL GIMMICK GEAR
KOF DREAM MATCH '99
SHOUTOKU BATTLE

10/06
CLIMAX LANDERS -ACT RPG
IN GIUGNO
BOY KANIPAN -RPG
GUNDAM -ACTION

ACCESSORI DISPONIBILI
RGB CABLE
VISUALMEMORYS
VGA BOX-
S-VIDEO CABLE -
PURUPURU PACK
MISSION STICK
CANNA DA PESCA
SEGAGUN
ARCADE STATION
VOLANTE

DISPONIBILI
*DREAMCAST MAGAZINE CON CD DEMO GIOCABILE
*DREAMCAST MAG .SETTIMANALE

Saturn

Zelda Game Boy Color

Le Guide Strategiche

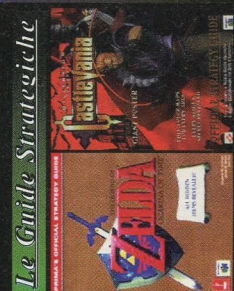
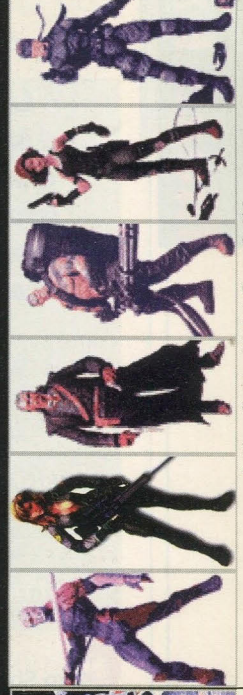
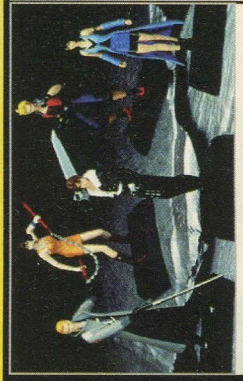
Portatili

NEOGEO POCKET COLOR *Il portatile a colori linkabile con il Dreamcast!!!*

I GADGET-I PORTACHIAVI -GLI ACTION FIGURE

Action Figure FF VIII | Devilman da Collezione | Crash B. 3

Lara Croft | Gundam Series

Action figure Metal Gear Solid

...e ancora gli Action Figure
Serie Movie Maniacs
Crash Bandicoot 3
Spawn
X-Files
Dragon Ball
Zelda
Resident Evil 1 e 2
Tekken 3
McFarlane
GUNDAM!!!

MEGA expert

La fame di informazioni cresce con il passare del tempo le informazioni e le richieste giungono sempre più copiose in redazione e tutto quello che ci viene richiesto è un semplice lavoro di asportazione e vendita. Calma, calma, non si tratta del solito commercio di organi, di quelli infatti ne abbiamo un sacco doppi. È un problema ben più serio e pressante al quale urge dare una risposta. Chi ha detto "videogiochi"?

A cura di Fabio "Shogun" Ravetto

Posta (Stra)Ordinaria
Mega Expert – Mega Console
Via XXV Aprile, 39 20091 Bresso (MI)

E-Mail
f.ravetto@agora.stm.it

Caro Shogun, sono un felicissimo possessore di DC e vorrei porti alcune domande.
1- 0Quando uscirà Virtua Striker 2? E Resident Evil?
2- Quando uscirà la versione europea del DC (e quindi anche i giochi europei)? Quella che ho io, giapponese, sarà modificabile?
3- Quando uscirà la Playstation 2 il DC potrà ancora restare a galla? Insomma, potrà dire ancora la sua per due anni o due anni e mezzo?
4- Quanti bit avrà la Playstation 2?
Grazie. Ongari Nicola.

1- L'uscita di Virtua Striker 2 è e rimane, per il momento, in TBA. Resident Evil: Code name Veronica invece è settato per fine anno.
2- La versione europea del DC è in programma per settembre, il 29 ad essere più precisi, mentre in America arriverà il 9. I prezzi saranno di 200 sterline per la versione inglese mentre quella a stelle e strisce verrà solo 199$. Il fatto che a Hong Kong siano già in giro dei CD copiati per il 128-bit Sega lascia ben sperare sulla possibilità di vedere in commercio, in concomitanza col lancio delle versioni europea e USA, o un chip di modifica (sullo stile della Play) o la classica cartuccia modello Action Replay.
3- Le caratteristiche tecniche di PSY sembrano veramente maiuscole. Anche DC però non scherza, tanto che gli ultimi filmati di Shen Mue e i demo realizzati con il motore del gioco hanno spezzato più di una mascella. Si parla comunque anche di future espansioni che ne miglioreranno le prestazioni e di un lettore DVD per il marzo 2000. Siamo col fiato sospeso...
4- 128 bit.

Inestimabile Shogun, sono Alfo e vivo in un paesino con solo due abitanti: io ed il mio N64. Vorremmo porti qualche domanda che non ci fa dormire di notte.
1- Dov'è finito Carmageddon 2?
2- Il caro Miyamoto non si decide a fare Zelda 2 per N64? Se è no vado in Giappone gli stacco la testa e ci faccio una palla da bowling.
3- Donkey Kong sarà per 64DD o per la console normale?
4- Ma Resident Evil 2, sempre per 64, avrà le stesse ambientazioni, nemici, armi, etc, della versione per PSX?
5- E' previsto qualche bel picchiaduro per la grande N o nisba?
6- E' possibile che per un fortuito caso possa nascere un Tekken per 64?
7- Scusa la mia ignoranza, ma è già uscito il famoso Street Fighter poligonale? Per quale console?
Ho finito qui. Alfo (Hardcore)

1- Vuoi dire Carmageddon 64? Imminente.
2- Tutte voci senza date sicure: 1) Su cartuccia come seguito di Ocarina of Time 2) Cartuccia con due slot per integrarla al vecchio episodio (e dopo i data-disk avremmo la prima data-cartridge) 3) Per 64DD, ma chi l'ha visto? 4) Per Project Dolphin
3- Su cartuccia con espansione da 4MB OBBLIGATORIA. Vedi Special E3 su questo numero.
4- Sì. In più nuovi costumi nascosti e nuove armi. Vedi Special E3 su questo numero.
5- Street Fighter è ancora nel limbo.
6- No.
7- Street Fighter EX, ovviamente su PSX.

Caro Fabio, mi chiamo Federico e sono videogiocatore da circa 4 anni. Io posseggo attualmente un N64 di cui non sono del tutto soddisfatto, ma bando alle ciance, vorrei porti alcune domande.
1- In quale mese, secondo te, si potrà trovare il DC sotto le £ 500.000?
2- Secondo te è meglio Sega Rally 2 o Buggy Heat?
3- Che ne pensi di Evolution per DC?
4- Come se la cava il pad del DC con picchiaduro come Power Stone e Virtua Fighter 3?
5- Uscirà mai un Resident Evil per DC?
6- Quando avverrà l'uscita del DC in Europa?
7- Nella confezione del DC sarà incluso anche un pad?
8- Virtua Fighter 3 quanti poligoni muove al secondo?
9- Qual è il miglior gioco di macchine per N64?
Ti ringrazio. Federico.

1- In questo.
2- Sega Rally 2 è molto divertente e giocabile anche se risente di alcuni problemi a livello grafico; fortunatamente sembra che le versioni USA ed europea saranno "arcade perfect" anche sotto questo punto di vista. Buggy Heat promette bene purtroppo la sua uscita è stata posticipata per alcuni problemi legati al sistema di controllo: nella demo allegata ad Aero Dancing, era praticamente inguidabile!
3- Buon titolo, non un capolavoro ma sicuramente un buon gioco. Peccato per la grande abbondanza di testo in Giapponese.
4- Con i beat 'em up un po' più tecnici e ragionati il pad del DC va bene. Malino invece con produzioni modello Marvel.
5- Sì, probabilmente alla fine dell'estate.
6- Uscita prevista per il 29 settembre.
7- Sì.
8- Circa 600.000.
9- Per me F-Zero. Ma darei un'occhiatina anche all'ottimo Beetle Adventure Racing.

Grandissimo Shogun, sono un felice possessore di una PSX che sarebbe intenzionato ad acquistare un DC però in versione europea, quando uscirà a settembre, e vorrei porti delle domande.
1- Ho visto Get Bass in sala giochi e mi è piaciuto moltissimo, vorrei sapere se potete dire alla Sega di pensare ad una versione europea da lanciare a settembre, dato che è un genere (almeno tra le persone che conosco) non proprio poco richiesto.
2- Ci sarà un Manx TT2?
3- Che versione di Virtua Striker 2 sarà convertita? La prima o la ver. 99?
4- Farete uno speciale

riguardante i prossimi titoli Sega Per DC (es. Daytona Usa 2, Scud Race...)?
Un saluto. Mauro Lazzari.

1- La versione europea di Get Bass, al momento non è uno dei titoli in uscita con la macchina. Una localizzazione rimane comunque molto probabile.
2- Non in tempi brevi.
3- Dalle ultime info' la '99.
4- Sicuramente.

Eccellentissimo Shogun, mi chiamo Lucio, ho vent'anni, tanti sogni nel cassetto, ma nessuna console per realizzarli. Volendo comprare un DC per dare un significato alla mia vuota esistenza sono stato colto da alcune domande di natura metafisica, ma che dico metafisica... meta!
1- Quanti poligoni al secondo è in grado di calcolare il chip grafico di DC con tutti gli effetti attivati? E senza?
2- Quanti megabyte contiene al massimo un GD-Rom? Ci sarà abbastanza spazio per giochi superpompati?
3- Infine, esisteranno adattatori Sega per utilizzare giochi jappo su un DC Pal?
Ciao da Lucio.

1- Per sapere tutto beccati la scheda tecnica presente in queste pagine.
2- Contiene 1.2 Giga.
3- Altamente probabile.

Spett. Redazione, sono un felice possessore di un Dreamcast,il quale mi dà sane ore di puro divertimento!!
Vi pongo ora se non vi spiace alcune questioni:
1- Cosa mi consigliate per pulire la lente del lettore GD-ROM?
2- Giocando a SONIC e POWER STONE il Dreamcast mi si è impallato cosa può essere accaduto? i suddetti giochi gli ho provati da un mio amico e funzionano benissimo, può essere la presa scart, la lente sporca, il televisore o che altro?
3- Date le enormi potenzialità di Playstation 2 come pensate che la Sega reagirà in futuro, il Dreamcast farà la fine del Saturn?
Spero che questa mia lettera non venga cestinata, e se dovesse esserlo almeno mandatemi una mail per rispondere alla mia seconda questione!!
Vi prego datemi una mano!!!
Un salutone da Alberto alias Sephiroth!

1- Nulla, non toccarla, limitati a eliminare quotidianamente la polvere con un bel soffio.
2- Alcuni DC di prima generazione soffrono di una certa tendenza del lettore ad andare fuori asse. La causa sembrerebbe dovute al calore generato dalla circuiteria della macchina. Al momento non sono a conoscenza di eventuali rimedi.
3- Si vocifera di espansioni (e lettore DVD) in uscita per potenziarla nel Marzo 2000, in concomitanza con l'uscita di Playstation 2. Questa storia mi ricorda molto i PC...

Carissimo Shogun, sono Stefano. Questa è la seconda volta che ti scrivo perché ci sono moltissime domande che mi stanno facendo scoppiare il cervello. Prima di incominciare vorrei ringraziarti per avermi pubblicato molto tempo fa, le tue risposte mi hanno convinto ad acquistare il Dreamcast insieme a Sonic Adventure e Power Stone, ma ora passo all'interrogatorio.
1- Ho visto qualche immagine della Playstation2 via internet, e mi ha deluso. Veramente sembra che la Play2 non abbia neanche la capacità del Dreamcast?
2- Quando ci sarà su Mega Console un'anteprima di Tekken 3 Deluxe?
3- Vorrei sapere se il gioco di guida della Genki usa l'hardware oppure quel disgraziato del sistema operativo Windows CE?
4- Via internet ho letto che Dreamcast e capace di generare più di tre milioni di poligoni al secondo, basta vedere le perfette conversioni di Power Stone e The House of the Dead 2.E' vero sì o no?
5- Sai che giochi hanno in lavorazione Konami ed Electronic Arts, oltre ai giochi annunciati?
6- Quando usciranno Scud Race e Daytona USA 2?
7- Per giocare in futuro con i giochi Pal dovremo ricorrere alla modifica universale oppure ci sarà un adattatore?
Grazie di tutto. Spero di leggere la tua risposta su uno dei prossimi numeri di Mega Console.
Ciao da Stefano

1- PSY si prospetta come una console dalle grandi capacità. Di sicuro sarà un grande avversario per il DC, che Sega non deve e non può assolutamente sottovalutare.
2- Appena ci saranno notizie ufficiali.
3- Bella domanda, secondo me l'hardware...
4- Con tutti gli effetti attivati DC supera i 3 milioni. Detto ciò, la differenza a questi livelli non la fanno tanto i poligoni quanto i filtri e gli effetti utilizzati.
5- Konami: AirForce Delta e Castlevania Resurrection (vedi Special E3). EA per ora nulla.
6- Scud Race tba e Daytona 2 tba.
7- Per saperlo dovremo attendere la commercializzazion e delle versioni americana ed europea.

DC SPECS

SH-4
- 200 MHz
- 360 MIPS interi (Dhrystone benchmark 1.1)
- 32-bit per unità intere
- 2-way superscalar
- 5 stage pipeline
- 8 KByte instruction cache
- 16 KByte data cache
- 64-bit floating point unit
- 1.4 GFlops (0.9 GFlops reali**), 5 milioni di poligoni al secondo
- 64-bit external bus (256 pin package)
- 800 MBytes/second bus bandwidth con 100 MHz SDRAM

**Il motivo per cui l'SH-4 non può mantenere costantemente i 1400 MFLOPS è perché la data cache della CPU non riesce a ricaricare i dati abbastanza velocemente. In poche parole la CPU è più veloce della memoria.

Main Unit
Dimensioni: 7 7/16" (W) x 7 11/16" (H) x 3" (D)
Peso: 4.4 libbre
CPU: 200 MHz Hitachi SH-4 RISC CPU dotato di un 128-bit graphics engine (matrix math unit), 360 MIPS/1.4 GFLOPS
Chip Grafico: 100 MHz NEC (produttore)/VideoLogic (design) PowerVR Series2 (PVR2DC) capace di renderizzare dai 3 milioni ai 3.5 milioni di poligoni al secondo. 200 MegaPixels al secondo. 32 x 32 processing elements in ISP on-chip module paragonato a 1 GigaPixels al secondo se comparato con una tradizionale scheda come la Voodoo.
Effetti Hardware: Triangular/(Quad - tramite deformazione) Engine, real-time lighting, 256 differenti effetti di nebbia, super sampling anti-aliasing, specular highlighting, texture filtering, bump mapping, perspective correction, alpha blending (256 livelli di trasparenza), ARGB gouraud shading, MIP mapping: point, bilinear, trilinear, anistropic, General Modifier Volumes (GMV) per effetti come ombre, luci, trasparenze, ecc. ecc.
Sound Engine: 45 MHz Yamaha ASIC con un ARM7 CPU capace di gestire 64 canali a 48 KHz, 16-bit sound (64 channel ADPCM)
RAM: 16 MB (64-megabit SD-RAM x 2) di memoria centrale, 8 MB di Video RAM, 2 MB per l'audio
Modem: V34 (33.6Kbps), V42 e MNP5
OS: Customized Microsoft Windows CE OS o il SEGA OS
Media: GD-ROM (GigaByte Disk-ROM) Drive - Massima velocità 12X. (sulle tracce esterne), 1.2 GigaByte di capacità

MEGA SCONTO PER UN
CON DEI MEGA VANTA

MEGA CONSOLE IL MENSILE CHE TI GUIDA ALLA SCOPERTA DI TUTTI I GIOCHI E LE NEWS DEL MONDO NINTENDO E SEGA TI DA LA POSSIBILITÀ DI ABBONARTI ALLA RIVISTA CON VANTAGGI DAVVERO ECCEZIONALI.

SPECIALE SCONTO.

del 25% se sottoscrivi subito l'abbonamento. Pagherai 53.000 lire anziché 71.500 lire.

PREZZO BLOCCATO.

Sottoscrivendo ora l'abbonamento a Mega Console usufruirai del prezzo bloccato che ti permetterà di ricevere gli undici numeri della rivista senza maggiorazioni, anche se dovesse aumentare il prezzo della pubblicazione.

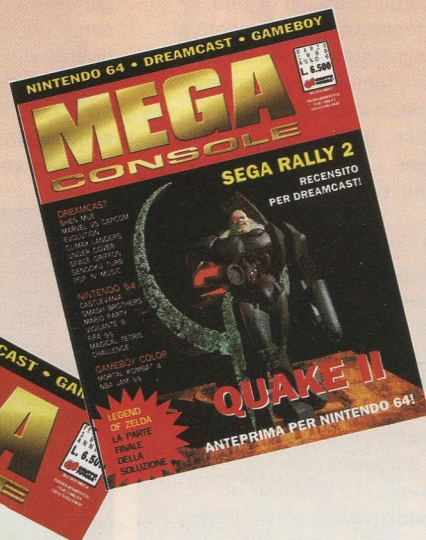
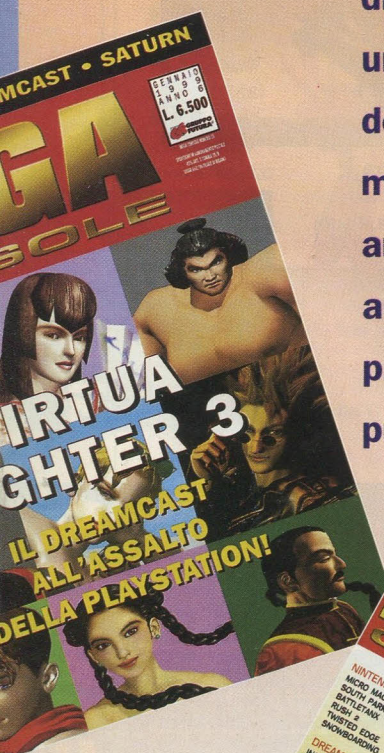
CONSEGNA GRATUITA.

Ogni mese, Mega Console, entrerà a casa tua in modo gratuito, infatti sottoscrivendo adesso l'abbonamento non pagherai nessun supplemento per spese di spedizione.

SICUREZZA DI RICEVERE TUTTI I NUMERI.

Se per cause dipendenti e non dipendenti da Gruppo Editoriale Futura non dovessi ricevere uno o più numeri di Mega Console, niente paura: basta chiamare il nostro Servizio Clienti tel.02/66526213 (dalle 9.00 alle 12.30 dal lunedì al venerdì). Il servizio clienti provvederà immediatamente a rispedire copia della rivista.

ATTIVAZIONE IMMEDIATA.

Inviando via fax al numero 02/66526300 copia del coupon e del versamento in c/c postale o del pagamento con carta di credito, il tuo abbonamento sarà attivato immediatamente. Grazie a questo canale preferenziale, riceverai in modo tempestivo la tua copia di Mega Console.

Allora scegli di abbonarti a Mega

MEGA ABBONAMENTO

GGI!

NINTENDO 64 • DREAMCAST • GAMEBOY

APRILE 1999 ANNO 6 L. 6.500

GRUPPO FUTURA

MEGA CONSOLE

NINTENDO 64
CARMAGEDDON 64
MICHAEL OWEN SOCCER
ALL STAR BASEBALL 2000
SNOWBOARD KIDS 2
ALL STAR TENNIS 99
LODE RUNNER 3D
MYSTICAL NINJA 2
PUZZLE BOBBLE 64
VIRTUAL POOL

MONACO GRAND PRIX 2
ANTEPRIMA PER NINTENDO 64
RECENSIONE PER DREAMCAST

Cognome ________________ Nome ________________

Via e numero ________________ Cap ________

Città ________________ Prov. ________ Tel. ________

SÌ DESIDERO ABBONARMI PER UN ANNO (UNDICI NUMERI) A *MEGA CONSOLE* ALLO SPECIALE PREZZO DI LIRE 53.000 CHE PAGHERO':

☐ CON BOLLETTINO POSTALE INTESTATO A GRUPPO EDITORIALE FUTURA S.p.A. NUMERO DI C/C 38805206
CAUSALE DEL VERSAMENTO ABBONAMENTO A MEGA CONSOLE PER 11 NUMERI

☐ CON ASSEGNO INTESTATO A GRUPPO EDITORIALE FUTURA S.p.A. CHE ALLEGO

☐ CARTA DI CREDITO: ☐ American Express ☐ Visa ☐ Carta Sì

numero completo di carta di credito _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ data di scadenza _ _ /_ _

nome e cognome del titolare della carta ________________

firma del titolare della carta di credito ________________

L'Editore garantisce la massima riservatezza dei dati da lei forniti e la possibilità di richiederne gratuitamente la rettifica o la cancellazione scrivendo a: Gruppo Editoriale Futura, via XXV Aprile, 39 20091 Bresso (MI).
I suoi dati verranno utilizzati al solo scopo di inviaLe proposte commerciali (in conformità alla legge 675/96 sulla tutela dei dati personali)

Autorizza l'invio al suo recapito, in futuro, di ulteriori informazioni sui prodotti, sulle offerte o su altre iniziative del Gruppo Editoriale Futura ?

☐ SI ☐ NO Firma ________________

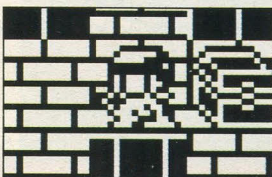
Console, scegli di essere "MEGA"

MEGA news

A seguito delle presentazioni delle nuove console Sony e Nintendo, Sega sta pianificando un eventuale potenziamento delle prestazioni del suo Dreamcast. Secondo numerose fonti, sembra sia in progettazione un sistema con DVD, un nuovo chip SH-4 con minori problemi di surriscaldamento, 32 MB di memoria RAM e maggiori capacita grafiche (più Power VR 2 collegati?). Questa macchina sarebbe commercializzata la prossima primavera, giusto in tempo per il debutto di PlayStation 2. Assieme alla nuova console verrà distribuito un kit di modifica per i vecchi modelli. Sin dal debutto di Dreamcast, Irimajiri ha sempre insistito sull'espandibilità della console. Come Sega ha già sperimentato suo malgrado, aggiunte e miglioramenti successivi all'uscita di una macchina non sono mai stati ben accetti dal pubblico videoludico. Se non commercializzerà il nuovo sistema con la dovuta cautela, la fine di Dreamcast DVD non sarà differente da quella di Mega CD e 32X.

A cura di Diego Cortese

Climax Landers

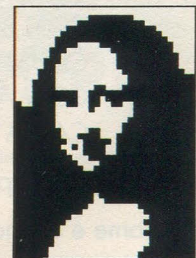
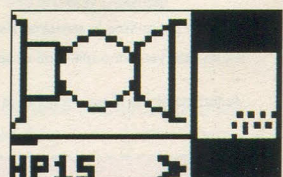
Nadesico - The Mission

Of Anything World

Gunbird

Miracle Moon Night

SEGA WORLD

Dopo i frequenti difetti dovuti a programmazione affrettata che sono emersi in molti dei titoli distribuiti per Dreamcast, sembra che Sega stia cercando di assicurarsi un maggiore livello qualitativo dei giochi prodotti per la sua macchina. Uno dei primi titoli a subire l'impassibile censura Sega è stato **Geist Force**, giudicato da Bernie Stolar troppo simile al nintendiano **Star Fox**. Sega non intende però abbandonare il progetto. Affidato ad un nuovo team di sviluppo, **Geist Force** dovrebbe uscire entro la fine dell'anno. Altri ritardi hanno colpito i titoli Dreamcast previsti per quest'estate. **Let's Create a Pro Baseball Team** sarà commercializzato in luglio, **Shin Nihon Pro Wrestling Toukon Retsuden 4** è stato posticipato al 15 luglio, **Akihabara Denno-Gumi Pata Pies** sarà distribuito il 29 luglio e per finire **Climax Landers** è stato spostato dal 10 giugno al 15 luglio. Per quest'ultimo titolo, il presidente di Climax ha annunciato una particolare promozione di vendita che partirà in Giappone il 22 maggio. In tutti i negozi giapponesi sarà possibile scaricare gratuitamente tre giochi su VMS. **Tsuyudaku 4** consiste in un Dungeon RPG in soggettiva, **Top Editor** è un programma che consente di creare semplici disegni ed animazioni mentre **Of Anything World** è un gioco di esplorazione. Una volta memorizzati, questi sottogiochi non sono copiabili. L'unico modo per averli è recarsi in un negozio giapponese. Auguriamoci che vengano inclusi nel gioco finale oppure siano resi disponibili nel sito Dricas a fine promozione. Rivelato da una fonte vicina a Sega: sembra che il Sonic Team si sia smembrato in tre differenti gruppi. Questa scissione è avvenuta per consentire al team di sviluppatori di lavorare a tre progetti differenti. Questi sono l'occidentalizzazione di **Sonic Adventure**, **Nights 2** e un nuovo titolo per il quale è stato mantenuto il più assoluto riserbo. Novità in arrivo dai laboratori AM che hanno annunciato lo sviluppo di **Virtua Cop 3**. Basato su hardware Naomi, consentirà di giocare in quattro contemporaneamente. Sega prevede di mostrarlo al pubblico durante quest'autunno. E' stato inoltre presentato **Virtua Striker 2 Limited**, attualmente in fase di test nelle sale giochi nipponiche. Nel passaggio da Model 3 a Naomi, il popolare gioco di calcio Sega non sembra aver perso in velocità e dettaglio grafico. Ci si può quindi aspettare una conversione perfetta su Dreamcast il prossimo luglio, Genki permettendo ovviamente. Il coin-op di **Virtua Striker 2 Limited** sarà distribuito nelle sale giapponesi a partire da giugno. Allo scopo di aumentare la diffusione della sua console, Sega ha stipulato un contratto con alcune case discografiche nipponiche per la realizzazione di un nuovo formato di CD audio con contenuti multimediali. Chiamati MIL CD, questi supporti contengono, oltre alle classiche tracce audio, immagini, filmati e programmi di connessione ad Internet. Attualmente sono quindici le compagnie ad avere confermato il loro supporto a Sega tra cui Warner Music Japan, Nihon Columbia e Pony Canyon. I MIL CD sono attualmente limitati alla sola produzione discografica nipponica. Sempre da Sega è in arrivo un'avventura grafica in stile anime intitolata **Miracle Moon Night**. La trama riguarda una storia d'amore estiva tra il protagonista e il fantasma di una ragazza. Altri otto personaggi femminili saranno inclusi nel gioco. Come nelle avventure della serie **Yarudora** per PlayStation, l'aumento del battito cardiaco, lo spavento o l'urto con persone e oggetti sono trasmessi al giocatore tramite Puru Puru Pak. Sega intende distribuire **Miracle Moon Night** a partire da quest'estate. Rimanendo in tema di anime, Kadokawa ha fornito alcuni dettagli circa l'avventura grafica ispirata alla popolare serie animata Martian Successor Nadesico (il cui fumetto è pubblicato in Italia da Planet Manga). Per quanto la caratterizzazione dei personaggi sia ispirata a quella del lungometraggio animato, il gioco è ambientato dopo le vicende descritte nel film. Lo sviluppo del codice è iniziato nella primavera dello scorso anno. Al team di sviluppo partecipano un centinaio di persone in buona parte dedicate alle numerose sequenze animate contenute nel gioco. Ulteriori informazioni riguardanti il gioco non sono al momento disponibili. **Martian Successor Nadesico: The Mission** sarà distribuito a partire da agosto. Dopo aver annunciato la versione N64, sembra che Namco voglia realizzare anche per Dreamcast un gioco della serie **Ridge Racer**. Al momento la notizia è stata confermata solo da Sega of America, non mancheremo di informarvi non appena Namco e Sega of Japan si saranno pronunciate ufficialmente in proposito. Capcom ha confermato la sua intenzione di convertire **Street Fighter III** per Dreamcast. Non è però ancora chiaro quale versione del gioco intenda realizzare. Psikyo ha confermato la sua intenzione di convertire il suo sparatutto a scorrimento verticale **Gunbird 2** per Dreamcast. Nessuna data di uscita è stata al momento diffusa. Midway ha confermato la conversione per Dreamcast del coin-op cestistico **NBA Showtime: NBA on NBC**. Il gioco sarà commercializzato nel mese di novembre. Gremlin ha annunciato di voler realizzare **Rally Master** anche per Dreamcast. I dettagli riguardo la conversione non sono ancora stati diffusi. Secondo notizie non confermate dovrebbe essere inclusa una modalità multigiocatore via rete e Internet. Per finire, Climax Graphics, gli autori di **Blue Stinger**, stanno lavorando a un gioco chiamato provvisoriamente **Viking**. Dovrebbe trattarsi di un'avventura 3D incentrata sui viaggi nel tempo.

Geist Force

Top Editor

Tsuyudacu

WWW.SOCCER

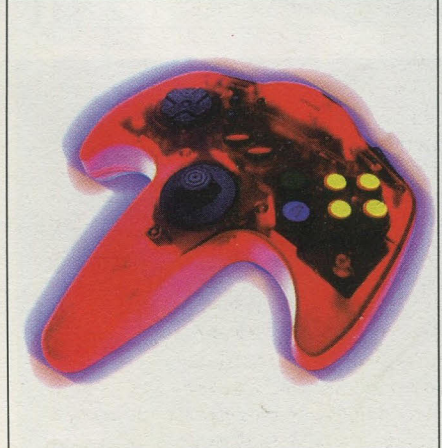
Sviluppato da Clean Flight, **WWW.Soccer** è una simulazione calcistica appositamente ideata per poter essere giocata in rete via Internet. Il giocatore può connettersi a un sito apposito e giocare contro un altro avversario una singola partita o interi campionati. Le caratteristiche del sistema di gioco non sono state ancora completamente divulgate. Sembra sia possibile controllare le prestazioni di ogni giocatore in partita in modo da facilitare eventuali sostituzioni. Sono state inoltre incluse svariate opzioni per modificare la formazione e le strategie di gioco della squadra. A parte l'opzione di gioco in rete, **WWW.Soccer** sembra il classico gioco di calcio prodotto da una software house con poca esperienza sull'argomento. Il dettaglio grafico è incredibilmente basso. Mai avremmo pensato di vedere su Dreamcast un titolo così povero di texture e poligoni. Una scelta che speriamo sia dettata dalla necessità di snellire i trasferimenti dei dati di gioco via Internet e non dalla incompetenza del team di sviluppo. **WWW.Soccer** sarà commercializzato in Giappone a partire da novembre, il tempo di applicare i dovuti miglioramenti al lato cosmetico di gioco non gli manca di certo...

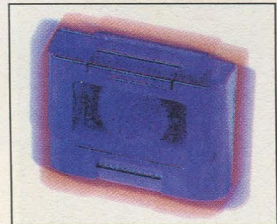
UEFA STRIKER

Con l'avvicinarsi del debutto europeo di Dreamcast, ecco spuntare le prime simulazioni calcistiche sviluppate nel Vecchio Continente. Come il nome lascia intendere, **UEFA Striker** vanta la licenza dell'organismo che gestisce il calcio in Europa, elemento che assicura la presenza di tutti i giocatori e le squadre europee. Sono inoltre stati inclusi i più importanti team nazionali, sebbene la mancanza di una licenza FIFA non consentirà l'inserimento dei membri delle squadre extracomunitarie. Al momento non sono stati diffusi ulteriori dettagli riguardo la versione Dreamcast del gioco. Sviluppato da Rage per Infogrames, **UEFA Striker** sarà ultimato entro settembre, giusto in tempo per il debutto della nuova console Sega nel nostro paese.

L'ANGOLO DELLE PERIFERICHE

Realizzati da Air Labs e distribuiti in Italia da Zye Technology, vi segnaliamo: Warrior 64, joypad per Nintendo 64 dotato di pulsante di slow motion, disponibile in tre colorazioni, compreso un accattivante modello trasparente; Control Freak GTX, volante con pedaliera dotato di effetto "Rumble" incorporato, leva del cambio e, anche questo, di funzione di slow motion e autofuoco. Compatibile anche con Playstation e addirittura Sega Saturn! Molto accattivanti anche le Memory Card per N64 da 1Mb, in tre colori trasparenti.

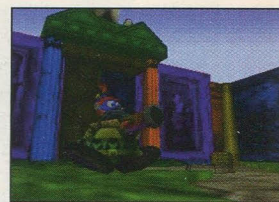
Il Control Freak GTX

Memory Card

Il Warrior 64

MEGA news

L'arrivo del 2000 sembra avere uno strano effetto sull'apparato dirigenziale Nintendo. Imitando il presidente di Nintendo of Japan Hiroshi Yamauchi, Howard Lincoln ha dichiarato di volersi dimettere dalla carica di presidente della Nintendo of America entro febbraio del prossimo anno. Dopo aver brillantemente guidato la divisone statunitense della grande "N" per oltre quindici anni, Lincoln si ritira dalla prima linea proprio quando sta per iniziare la guerra videoludica tra le piattaforme della nuova generazione. Lo strapotere di Sony, l'inesorabile avanzata di Dreamcast, lo sviluppo della nuova console Nintendo, sono molti problemi che dovrà affrontare il suo sostituto. Indubbiamente Lincoln lascia una poltrona che non sono in molti a voler occupare...

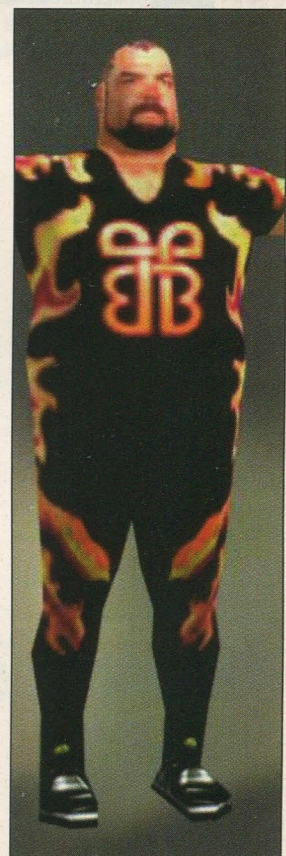
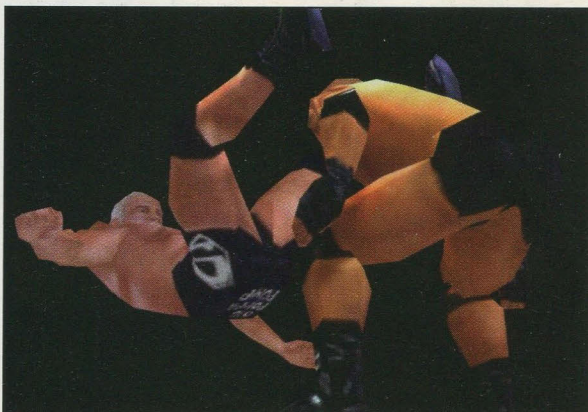
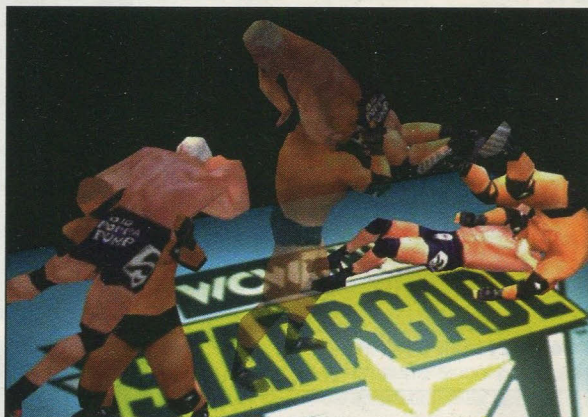
A cura di Diego Cortese

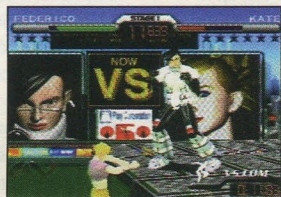
NINTENDO WORLD

Il gruppo di sviluppatori Sucker Punch sta sviluppando un nuovo platform poligonale per Nintendo 64 ancora in attesa di una casa di distribuzione. **Sprocket** non consiste però nel classico titolo "alla Mario" ma in un gioco dall'incredibile livello di realismo e di profondità. Il protagonista è un piccolo robot, Sprocket appunto, incaricato dal suo creatore di salvare il parco giochi di cui è mascotte da una rivolta di androidi. Utilizzando il raggio trattore con cui è equipaggiato il vostro automa, dovete interagire con l'ambiente di gioco per risolvere enigmi e sconfiggere i vostri nemici. Ciò che meraviglia di **Sprocket** è proprio l'incredibile livello d'interazione. Salite su di un fiore e lo stelo si piegherà sotto il vostro peso, lanciate un oggetto pesante contro una macchina e la vedrete spostarsi a causa dell'urto. Sucker Punch ha inoltre introdotto numerosi oggetti da impiegare, veicoli e sottogiochi. Risolvendo un enigma, si ha accesso a un ottovolante interamente personalizzabile sopra il quale è possibile salire per procurarsi oggetti e bonus. Questo è solo un piccolo esempio delle meraviglie contenute in **Sprocket**, un titolo promettente ed innovativo a cui non mancheremo di dare il dovuto spazio al più presto. Il gioco di Sucker Punch non è l'unico titolo ancora orfano di una casa di distribuzione anche se per motivi diversi. I Saffire (**Bio F.R.E.A.K.S.**, **Rampage: World Tour**) sono infatti indecisi se commercializzare direttamente la loro ultima creazione oppure affidarla a mani più esperte. Intitolato **Young Olympians**, si tratta di un gioco d'azione poligonale che vi vede nelle vesti di giovani ed aitanti figli di dei greci. La vostra missione consiste nel ricacciare nell'Ade dei demoni fuggiti a causa della curiosità di un archeologo. A detta dei suoi sviluppatori, in **Young Olympians** sono contenuti sia elementi d'azione che di avventura. Il gioco incorpora infatti un sistema di combattimento estremamente completo, con tanto di colpi speciali e combo, oltre che un vasto inventario di oggetti impiegabili per la risoluzione degli enigmi. Fino a due giocatori contemporaneamente potranno impersonare l'intrepida prole divina in lotta contro le forze del male. Al momento nessuna modalità Deathmatch multigiocatore è stata annunciata. Lo sviluppo di **Young Olimpians** sarà completato entro la metà del prossimo anno. Per concludere annunciamo l'ulteriore posticipo della data di uscita di **Ogre Battle 3: Person of Lordly Calibur**. L'atteso gioco di strategia di Quest sarà distribuito su di una cartuccia da 320 Mbit, la più grande mai prodotta dopo quella di **Resident Evil 2**.

Sprocket

Young Olympians

WCW MAYHEM

Non contenta della sua vastissima line-up di titoli sportivi, Electronic Arts ha acquistato la licenza WCW per un nuovo gioco di wrestling poligonale. **WCW Mayhem** comprende sessanta lottatori della suddetta federazione (incluso il mitico Hollywood Hogan) e la possibilità di combattere al di fuori del ring. E non stiamo parlando solo dell'area confinante l'arena di gioco ma anche degli spogliatoi e del parcheggio! Ovviamente questi luoghi sono pieni di oggetti che potrete frantumare contro il corpo dei vostri avversari. Come tutte le produzioni targate EA, **WCW Mayhem** presenta il classico *look* televisivo con tanto di entrate dei lottatori spettacolari ed ambientazioni tipiche degli incontri della WCW. EA ha voluto curare particolarmente l'aspetto grafico dei lottatori che presenteranno volti animati perfettamente riconoscibili e movimenti realistici ottenuti con il Motion Capture. Le modalità di gioco incluse comprendono un King of the Hill Mode che consiste in una Royal Rumble con ben sedici partecipanti, quattro dei quali possono essere controllati da altrettanti giocatori. Preceduto da una pesante campagna pubblicitaria, **WCW Mayhem** sarà commercializzato negli Stati Uniti a partire da quest'autunno.

FIGHTERS DESTINY 2

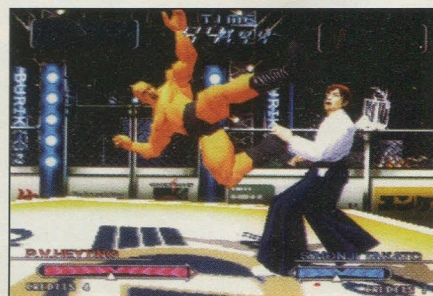
Quello che si può considerare come il migliore picchiaduro poligonale disponibile per Nintendo 64 ha finalmente un sequel. Imagineer ha infatti presentato **Fighters Destiny 2** dopo un periodo di sviluppo di quasi due anni. I miglioramenti riguardano l'inserimento di nuovi personaggi, il perfezionamento del sistema di controllo ed alcune piccole aggiunte al motore grafico. La rosa dei combattenti disponibili è lievitata a undici ai quali si aggiungono alcune presenze segrete. I miglioramenti cosmetici riguardano l'impiego di un maggior numero di colori, lo sviluppo di nuovi e più complessi modelli poligonali e il disegno di nuovi fondali. Siamo però lontani dalle texture sfumate e dalle arene di gioco tridimensionali della concorrenza. Per quanto apparentemente più bilanciato e divertente da giocare, **Fighters Destiny 2** rimane un semplice *up-grade* del primo capitolo della serie. Se non vengono apportate modifiche ulteriori, i miglioramenti sino ad ora effettuati potrebbero non essere sufficienti per interessare anche l'utenza comune. Imagineer intende commercializzare **Fighters Destiny 2** in Giappone entro la fine dell'anno. Nessun distributore occidentale ha al momento mostrato interesse per il gioco.

GAMEBOY CORNER

Nintendo of America ha entusiasticamente annunciato che con l'uscita del Game Boy Color e l'arrivo di **Pockemon** sul suolo statunitense, le vendite del suo portatile hanno subito un incremento del 250%. Sono settanta milioni i Game Boy distribuiti sino ad ora, dieci milioni dei quali a colori. Un risultato che rende il portatile Nintendo il sistema videoludico più venduto della storia. Non c'è da stupirsi quindi se sempre più successi a 32-bit sono convertiti anche per Game Boy Color. La più incredibile di tutte è senza dubbio **Metal Gear Solid** recentemente confermata dalla divisione nipponica di Konami. Nessun dettaglio riguardante il gioco è stato al momento divulgato. L'annuncio rimane comunque una graditissima notizia per tutti i fan di Snake e compagni. Ma la popolarità del Game Boy Color è destinata ad aumentare ancora. Con l'abbassamento del prezzo della console in Giappone, Nintendo sta preparando il terreno per una nuova versione del suo portatile. Si parla di un nuovo monitor TFT di maggiori dimensioni e retroilluminazione. La console dovrebbe essere distribuita a partire da quest'autunno. In una recente intervista Capcom avrebbe addirittura confermato l'esistenza di un progetto riguardante un'ulteriore evoluzione del Game Boy Color in grado di visualizzare più colori contemporaneamente. Chiamata temporaneamente Game Boy Color 2, dovrebbe essere commercializzata durante il prossimo anno. Per il momento Nintendo non ha ancora ufficializzato nessuna di queste nuove versioni della console, non mancheremo di informarvi appena verranno diffuse ulteriori notizie a riguardo. La grande "N" ha inoltre mostrato la prima immagine della versione portatile di **Mario Golf**. Come si vede dalla foto, Camelot ha preferito un tipo di visuale in terza persona alla precedente inquadratura a volo d'uccello impiegata dal primo golf Nintendo. Tra le modalità di gioco annunciate vi sono uno Story Mode con elementi RPG e la possibilità di trasferire i personaggi del gioco di ruolo nella versione a 64-bit di **Mario Golf**. Compatibile solo con la versione a colori del Game Boy, **Mario Golf** sarà commercializzato l'11 giugno in Giappone. THQ che ha presentato una versione portatile del suo **Get Bass**. Intitolata **Bass Master Classic**, vanterà visuali sia in superficie che subacquee oltre che una realistica rappresentazione della fauna lacustre. Attendetevi l'uscita del gioco entro il prossimo inverno.

Mario Golf

Buriki One Tokyo

Pare che sia giunto il grande momento: SNK ha finalmente deciso di abbandonare per qualche tempo le sue infinite serie di titoli e pubblicare qualcosa di originale. Sappiamo che il famoso proverbio della via vecchia e della via nuova è sempre valido, e tornando indietro nella storia SNK possiamo anche trovare una conferma: **Samurai Spirits 64** è stato il primo tentativo compiuto da SNK per realizzare un titolo in 3D compatibile Hyper Neo-Geo 64, ma il risultato non è stato all'altezza delle aspettative. In quella particolare occasione, i fan delle "serie" firmate SNK sono rimasti delusi, ma può darsi che ci sia una riscossa alle porte, perché SNK sta per lanciare un altro gioco 3D, intitolato **Buriki One Tokyo**. L'atmosfera sarà completamente diversa, mentre il sistema di gioco, pur essendo innovativo, resterà fedele alla miglior tradizione SNK. La trama (se si può parlare di trama in un picchiaduro) è molto semplice: nella primavera del 1999 ha luogo il più grande, e anche l'ultimo, campionato di combattimenti del secolo. Sono ammesse tutte le forme di arti marziali e non esistono attacchi proibiti, neppure sotto la cintura. Gli scontri si svolgeranno presso la Grapple Dome di Neo-Tokyo e vedranno la partecipazione di lottatori provenienti da ogni parte del mondo, esperti nelle più svariate discipline: karate, Muay-Thai, Tae Kwon Do, wrestling, pugilato, judo, wrestling professionale, T'ai Chi Chuan marziale, eccetera. I partecipanti potranno sfruttare l'ambiente 3D per effettuare alcune mosse speciali e cercare di afferrare i loro antagonisti. La somiglianza con **Tekken** si nota solo fino a un certo punto; i giocatori dovranno fare uso di tecniche di lancio e di immobilizzazione. SNK ha sviluppato appositamente un moderno sistema di gioco basato su tre novità. La prima è un "indicatore vitale", che assume la forma di un'onda elettrica visibile in cima allo schermo e mostra, come si può capire, quanta energia rimane al personaggio; tanto più corto apparirà, tanto più il personaggio sarà debole. Inoltre, il personaggio cambierà colore da blu a rosso (il minimo) con lo scemare delle sue energie. La seconda novità è un indicatore che fornisce due parametri: il primo è la posizione del centro di gravità del personaggio, mostrata da una coppia di freccine (un lottatore esperto gode di precisi vantaggi in combattimento se sa come è bilanciato il suo avversario), mentre il secondo è il livello di vulnerabilità alle tecniche di lancio, visualizzato nella classica forma a barra: più è lunga la barra, più sarà difficile essere scaraventati via. L'ultima interessante novità è uno speciale indicatore di bloccaggio che appare soltanto quando si tenta qualche mossa immobilizzante. In pratica, sotto ciascun personaggio verranno disegnate due frecce, e i contendenti dovranno cercare di abbassare il più possibile quella del nemico. Quando verrà raggiunto un certo limite (sotto "Offense"), il personaggio più forte spezzerà con successo l'immobilità.
La vittoria in combattimento verrà assegnata a chi riuscirà a mettere KO il proprio avversario, o nel caso che il tempo scada, oppure se l'avversario sarà costretto a cedere perché il suo indicatore vitale è al minimo. Insomma, **Buriki One** è proprio il tipo di gioco che da tempo avremmo voluto vedere pubblicato da SNK. A quanto pare, il passo falso commesso con **Samurai Spirits 64** non è stato inutile, e l'esperienza ha maturato i suoi frutti.

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	SNK
GENERE	PICCHIADURO
USCITA	AUTUNNO

MULTI MEDIA PLANET VIDEO GAMES

STRADONE S. FERMO 11/A VERONA TEL 045 8009453

PRIMA DI IMPAZZIRE..........

SONY PLAYSTATION
NINTENDO 64
DREAMCAST
PC CD-ROM
GAME BOY COLOR
NEO GEO POCKET
DVD
ACTION FIGURE

..............PASSA DA NOI !!!

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

VIA SAN GIACOMO 10 VERONA TEL 045 585430
VIA NAPOLEONE I° 24 VERONA TEL 045 569848
"VIA COL VIDEO" S.PIETRO IN CARIANO TEL 045 6800535

ORDINANDO VIA INTERNET AVRAI GROSSI SCONTI

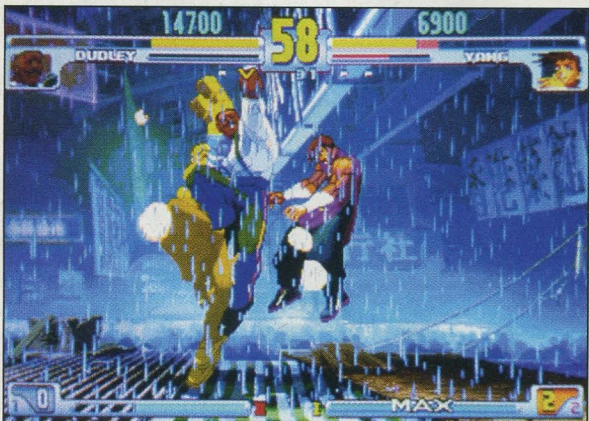
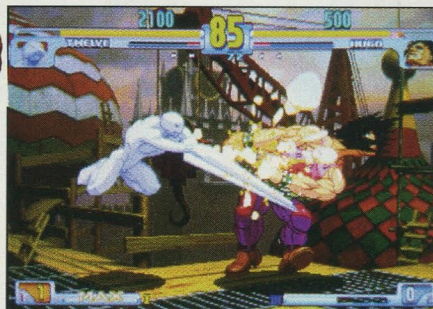
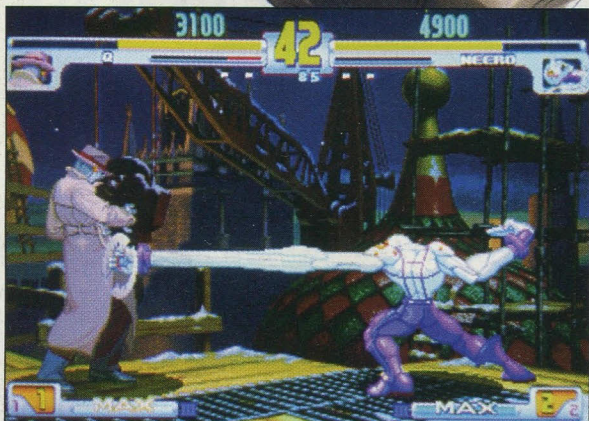
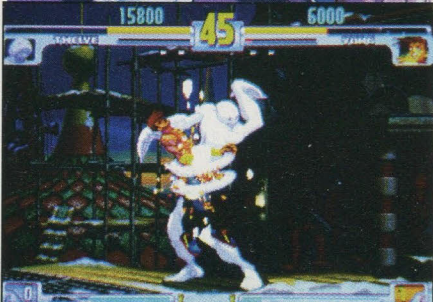
www.mmplanet.it

Street Fighter III 3rd Strike

«Fight for the Future»

Nonostante l'uscita di titoli come **Power Stone**, Capcom non ha abbandonato la sua strategia e ha presentato in occasione dell'AOU una terza versione di **Street Fighter III**, con varie novità in fatto di personaggi, combo, effetti e sistema di gioco. Sul fronte dei personaggi, ritroviamo i 15 che già abbiamo conosciuto nei precedenti **SF III**, più 4 volti nuovi: Makoto, Remy, Twelve e Q The Unknown. Sul gioco in sé possiamo dire che introduce una tecnica nuova di zecca chiamata "Elaborazione analogica", il cui obiettivo è rendere più dettagliati i personaggi e più realistiche le animazioni. **Street Fighter III 3rd Strike** offre anche un sistema di valutazione dei combattimenti più sofisticato, che assegna un giudizio in base a diversi fattori: attacco, difesa, tecnica e punti EX. Lo scopo di quest'ultima innovazione è consentire ai giocatori di affinare la loro abilità.

La grafica è stupenda, come del resto anche nei titoli precedenti, e le animazioni vantano una spettacolare ricchezza di dettagli. La cosa forse più interessante è la recente tendenza degli sviluppatori a produrre giochi più semplici, come si vedevano una volta, e meno orientati a una pura e semplice esibizione di grafica. Naturalmente, la celebre serie di picchiaduro 2D firmata Capcom trarrà benefici non indiffe-renti da questo nuovo stato delle cose, e potrà vedere una seconda giovinezza che lascia ben sperare per il suo successo negli anni futuri. Dulcis in fundo, pare proprio che sarà inevitabile una versione Dreamcast di **Street Fighter III 3rd Strike**. Ma nessuno vuole lamentarsi, vero?

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	CAPCOM
GENERE	PICCHIADURO
USCITA	NON ANNUNCIATA

GRANDE SCI A GRANDI ALTEZZE

- Neve stupenda tutto l'anno
- Impianti aperti dal 19 giugno al 19 settembre
- Sci e sole a 3500 metri sul ghiacciaio di Plateau Rosà
- Nuova area snow park ai piedi del Piccolo Cervino con impianto riservato compreso nel costo dello ski-pass. Half pipe, boarder cross e salti: benvenuti riders
- Gli impianti più moderni e più veloci
- Ski-pass gratuito da 0 a 6 anni
- Settimane sci + golf
- Un doposci ricco di emozioni e divertimento: alpinismo ed escursionismo, mountainbike e parapendio, equitazione, nuoto, tennis, skiroll...

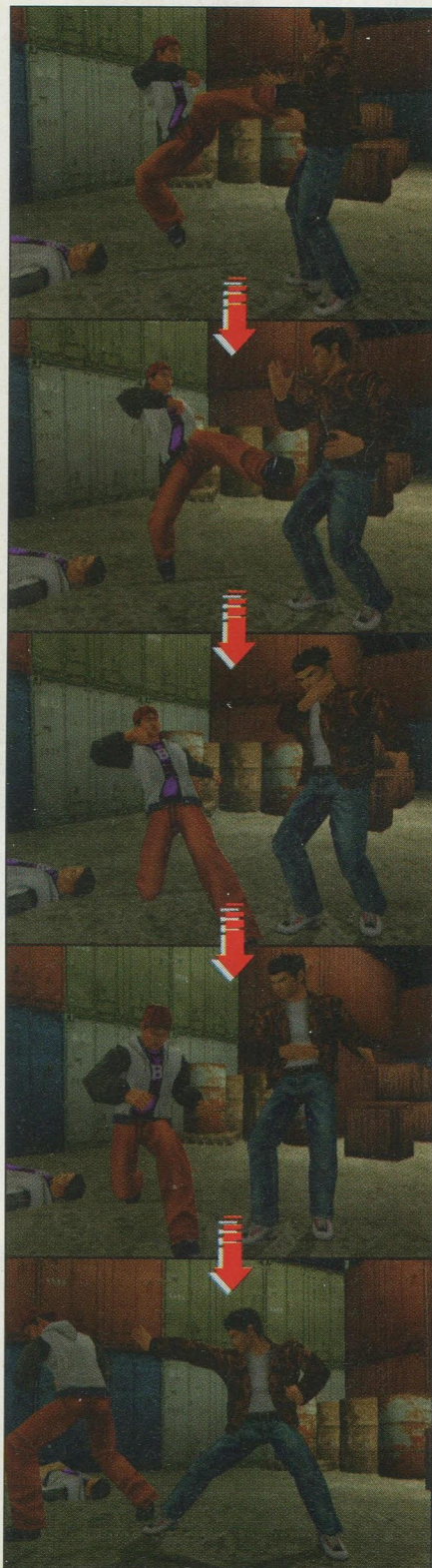
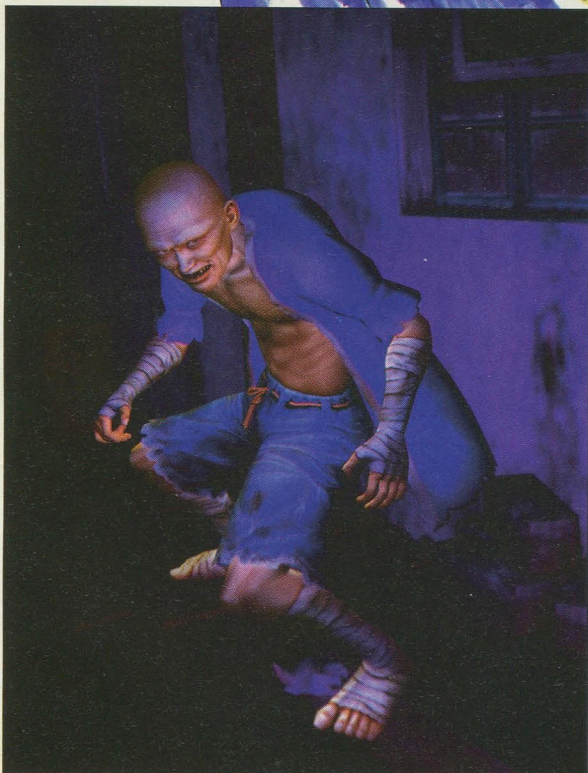
Breuil CERVINIA VALTOURNENCHE

IERI, OGGI, DOMANI.

Sport & Promozione s.r.l. - Piazzale Funivie
11021 Breuil-Cervinia (AO)
Tel. 0166.94.44.11 - Fax 0166.94.44.99
Cervino S.p.A. - Piazza Bodoni, 3 - 10123 Torino
Tel. 011.81.82.111 - Fax 011.81.82.199
www.cervinia.it

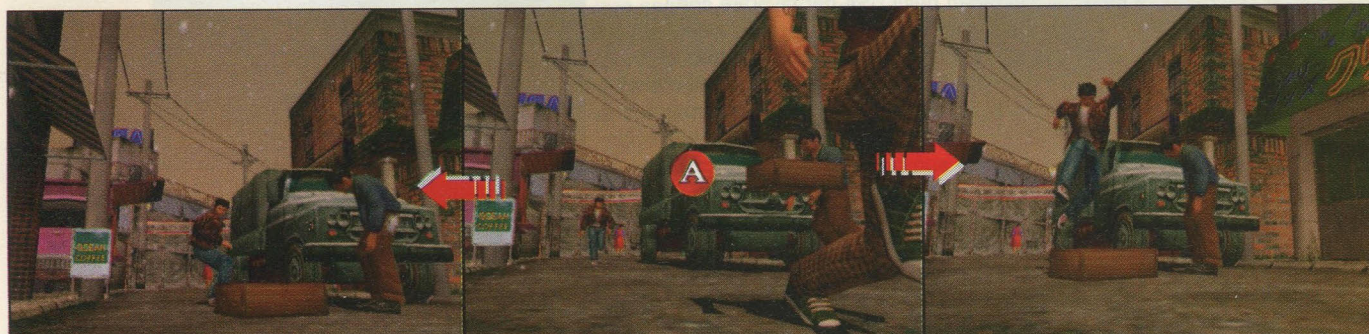
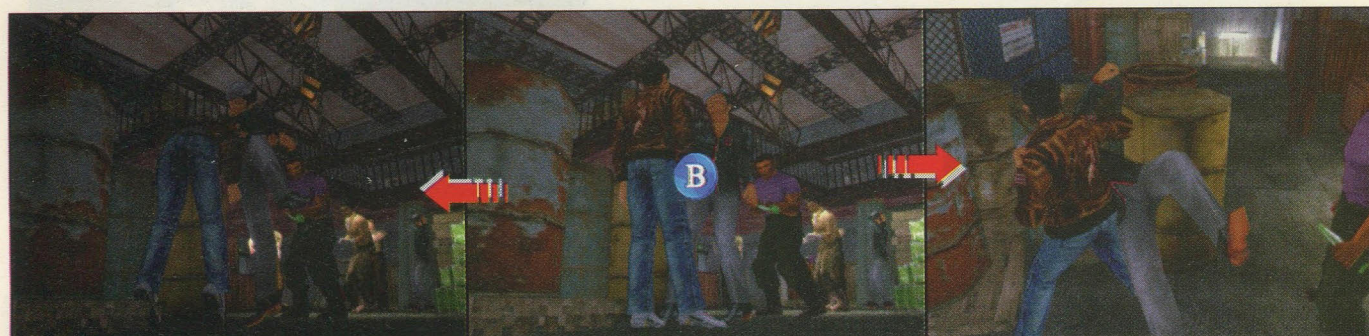
Shenmue

Shenmue verrà rilasciato su due CD anziché uno come inizialmente previsto. Ufficialmente Sega ha spiegato di voler realizzare una seconda parte entro la fine dell'anno, ma a livello ufficioso la ragione è chiaramente diversa. **Shenmue** è un gioco molto ambizioso, forse addirittura l'apice della carriera di Yu Suzuki: l'intero reparto AM R&D#2 è impegnato in questo imponente progetto. Per mancanza di tempo e di personale, persino la conversione di **Virtua Striker** è stata affidata a Genki, rimasta soddisfatta della precedente conversione di **Virtua Striker 3tb** (contenti loro...). L'uscita è stata rimandata già diverse volte e questa volta Sega non vuole proprio saperne di posticiparla di nuovo, quindi **Shenmue** verrà pubblicato in due parti, cosa che darà a AM R&D#2 il tempo necessario per ultimare l'intero gioco. Gli sviluppatori di AM R&D#2 hanno già organizzato diversi eventi collaterali. Dopo la cerimonia di presentazione dello scorso natale a Yokohama, Sega ha tenuto uno stand dall'1 al 3 maggio durante la Network Jungle 2 - Digital Land . Questa manifestazione dedicata alla cultura digitale si è tenuta a Tokyo Big-Sight, sede del Tokyo Game Show, durante le vacanze della Golden Week (l'unico periodo festivo giapponese!). Per questa occasione è stata approntata una demo speciale di **Shenmue**. Questa demo è stata battezzata "Shenmue no Mori" (più o meno: «La foresta di Shenmue»), come lo stand, e presenta una fedele riproduzione dello stesso stand presente a Network Jungle. I giocatori possono ammirare le riproduzioni, navigare in Internet o raccogliere souvenir di vario genere come nello stand reale. Nella demo è stato riprodotto persino la parete di monitor sui quali scorrono le immagini di **Shenmue**. Nel corso di questa manifestazione Yu Suzuki in persona ha presentato **Shenmue** insieme a Yukawa Senmu.

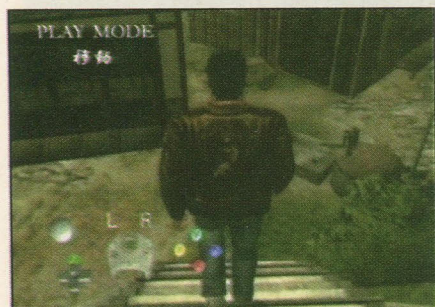
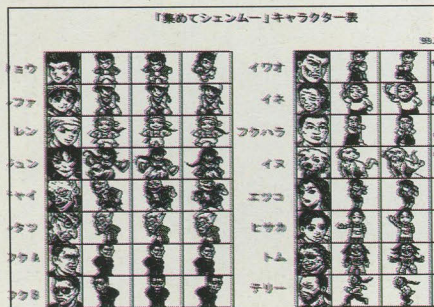
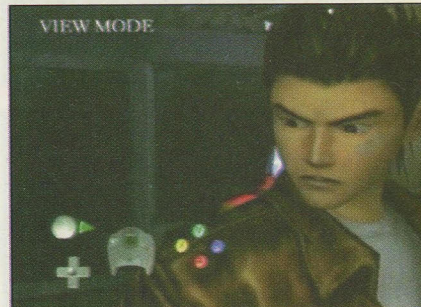
In un apposito stand si potevano scaricare diversi giochi VMS. Sono state mostrate anche tre diverse sequenze dimostrative del Quick Time Event. In uno di questi stage QTE, il personaggio principale, Ryo Hazuki, dà inizio a un animato dibattito

Un esempio dell'abilità di Ryo nelle arti marziali: il delinquente ci prova con un calcio, Ryo schiva il colpo e rifila una manata micidiale al disgraziato...

SCHEDA

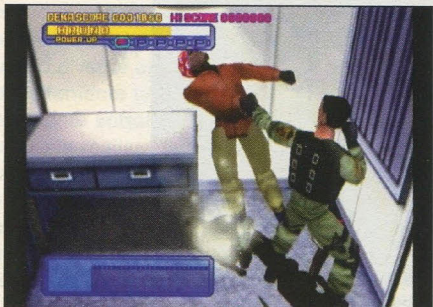
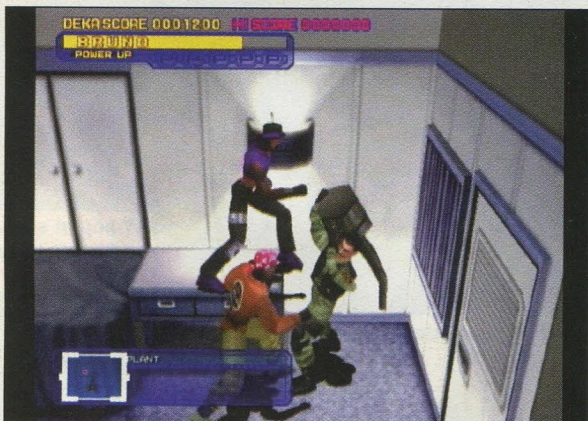
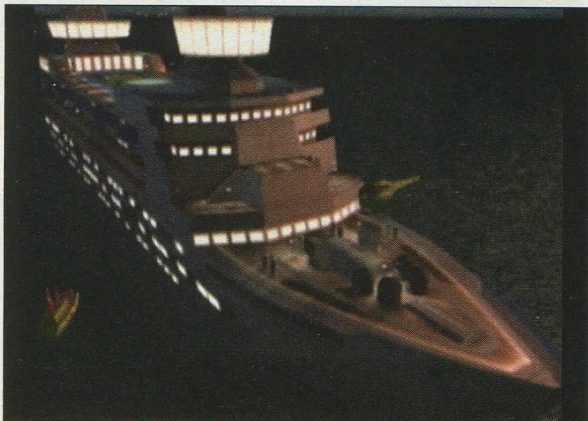
CASA PRODUTTRICE	SEGA/AM 2
GENERE	AVVENTURA
USCITA	5 AGOSTO

Primo esempio di Quick Timer Event: premendo il pulsante al momento giusto il vostro inseguimento proseguirà (destra), altrimenti verrà bloccato da uno stupido cartello (sinistra)

Ancora all'inseguimento: premete A al momento giusto per proseguire (destra) altrimenti verrete rallentati dalla fottuta cassa appoggiata dal tipo (sinistra)

I casi sono due: o siete abbastanza veloci da riuscire a premere B e mandare a terra il vostro avversario (destra) o vi beccata una ginocchiata nelle palle (sinistra)!

con un ubriaco. Inutile dire che la cosa degenera in una zuffa. In un altro stage, i giocatori devono rintracciare un uomo misterioso che indossa una maglietta rossa. Dopo aver parlato con numerosi negozianti, l'ubicazione di questo fantomatico individuo viene finalmente indicata. Scoperto, l'uomo si dà alla fuga. Ryo Hazuki gli corre dietro cercando di evitare svariati ostacoli premendo il tasto giusto al momento giusto. Dovrà schivare una ragazza, un tizio in bicicletta e diversi scatoloni. Il sistema di riprese era splendido e le animazioni molto veloci. L'ultima scena presentata vedeva svolgersi una sorta di addestramento. Un "fanatico dell'Hip-Hop" insegnava a Ryo Hazuki come eseguire un particolare tipo di calcio volante. La lezione veniva impartita al suono di svariati esempi di musica Hip-Hop: l'insegnante mostrava e l'allievo eseguiva. Altri demo sono stati mostrati all'ultima edizione del Tokyo Game Show. Pezzo dopo pezzo, AM R&D#2 ha alzato il sipario su diversi elementi del gioco. In questa particolare occasione, oltre alle nuove scene in Quick Time Event, AM R&D#2 ha presentato il tema musicale principale del gioco. Nei negozi giapponesi questo pezzo verrà messo in vendita prima del gioco.

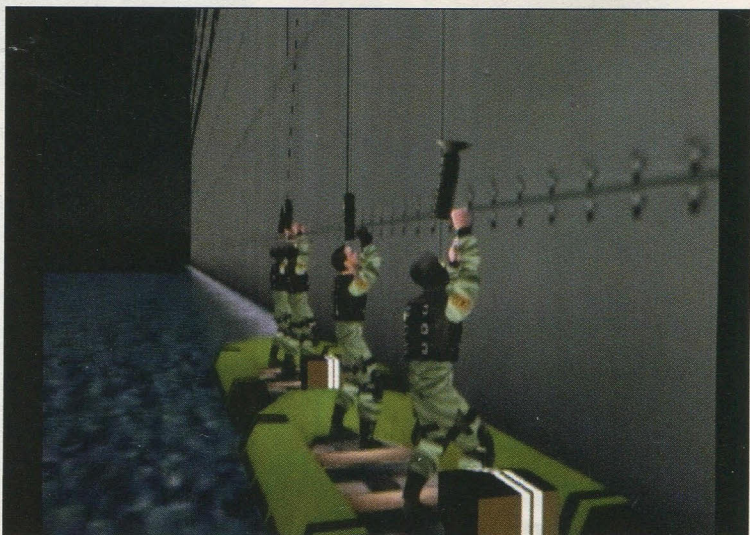
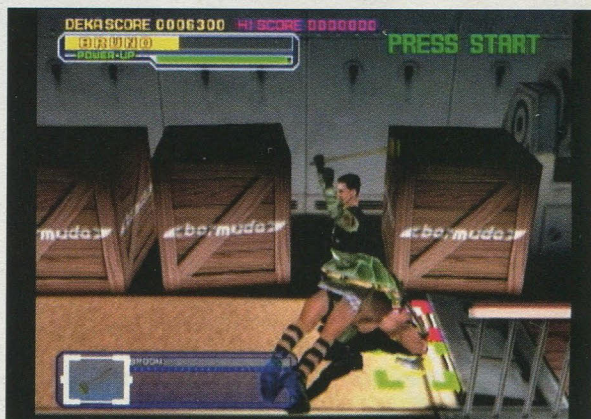
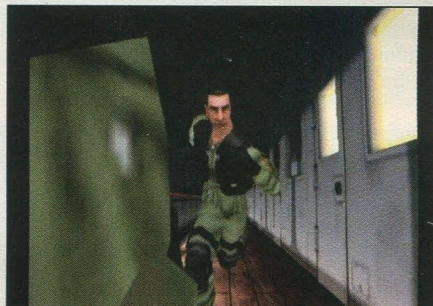
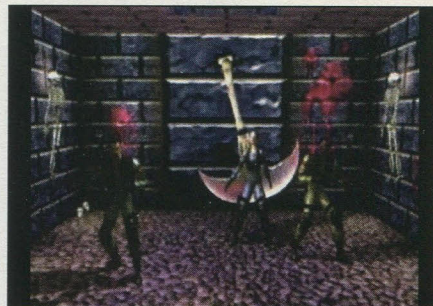
Una caratteristica di solito tipica delle avventure in 3D in tempo reale: il personaggio che diventa trasparente quando è troppo vicino alla telecamera...

Il Play Mode, usato essenzialmente per esplorare le locazioni del gioco...

Una carrellata di personaggi nel minigioco per VMS...

Il View Mode è fatto per esaminare le locazioni a 360 gradi, o quasi...

Dynamite Deka 2

Dynamite Deka risale nientemeno che al 1996 ed è stato sviluppato dall'AM R&D#1 di Sega per la scheda ST-V. Questo primo titolo si è rivelato una sorpresa e negli USA (dove è uscito con il nome di **Die Hard Arcade**) ha venduto un elevato numero di copie. Senza alcun dubbio, il piccolo personaggio senza scarpe che appariva nel gioco avrebbe dovuto essere Bruce Willis (infatti nel film "Trappola di cristallo" c'è una scena in cui il povero Bruce è costretto a girare a piedi nudi nel grattacielo catturato dai criminali), ma **Dynamite Deka 2** rappresenta un cambiamento di tendenza, perché Sega ha deciso di abbandonare la licenza di Die Hard e introdurre personaggi originali, tutti suoi.

La versione Dreamcast permette di scegliere fra tre diversi protagonisti, che si chiamano rispettivamente Bruno Dillinger (parente di John?), Jean Aibi ed Eddy Brown. **Dynamite Deka 2** è stato pensato apposta per il mercato americano, e per la prima volta nella storia del dipartimento arcade Sega una parte degli sviluppatori si sono recati negli USA per lavorare con i programmatori locali.

Se provassimo a confrontare fra loro questi due titoli, potremmo subito dire che **Dynamite Deka 2** offre un numero molto più alto di animazioni dei personaggi rispetto al suo predecessore, senza contare il fatto che i calcoli relativi agli impatti e alle collisioni sono diventati più numerosi e precisi. Anche le azioni hanno ricevuto la loro brava iniezione di vitamine: adesso è possibile effettuare manovre più evolute, afferrare i nemici, dargli armi scariche e mettere in pratica certe tecniche di lancio. È stato implementato anche un sistema di power-up che funziona in questo modo: il personaggio principale può raccogliere nel corso del gioco alcuni cerchi; dopo averne presi cinque, la sua abilità di infliggere danni in combattimento verrà aumentata per 30 secondi. Inoltre, raccogliendo un oggetto speciale si ottiene lo stesso risultato, ovvero il protagonista può sfruttare un attacco potenziato. Ciascuno dei personaggi a disposizione ha una sua abilità di combattimento preferenziale: Bruno sfrutta le tecniche del pugilato e del wrestling professionale, Jean preferisce il kempo cinese e il Comand Sambo, Eddy è un patito di muay thai e judo. È possibile attaccare in tutte le direzioni con grande facilità, mentre, se ricordate, nel titolo

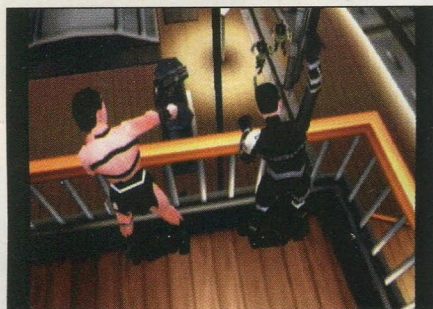
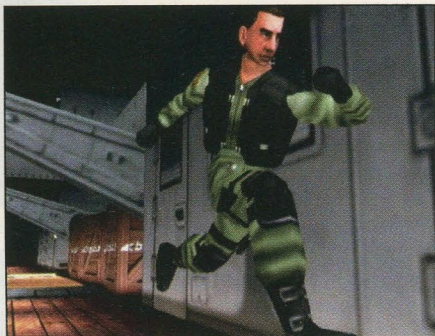
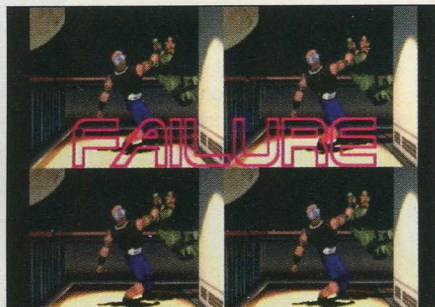
La grafica è decisamente identica a quella della versione da sala giochi

In Dynamite Deca 2 si può trasformare qualsiasi cosa in oggetto contundente!

Un momento dell'antefatto del gioco, anche questo in 3D

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	SEGA/AM 1
GENERE	AZIONE
USCITA	ESTATE

originale si era costretti a combattere lungo una linea orizzontale. Le azioni si svolgeranno a bordo di un vascello chiamato Bermuda e sarà possibile scegliere una delle tre missioni a disposizione. Nella prima, il giocatore arriverà a bordo del vascello dopo un viaggio per mare, mentre la seconda e la terza prevedono uno spostamento aereo. Praticamente tutti gli oggetti di arredamento a bordo del vascello potranno essere sfruttati come armi: il water, le macchine distributrici, le sedie, i tavoli, i pesci in cucina (probabilmente duri come baccalà!), eccetera. Per non sfigurare al confronto di questa ricchezza di armi improprie, anche le armi "reali" saranno molto numerose: dalla normale pistola all'arco, alla mitragliatrice, al lanciamissili, fino alla bomba nucleare, per chi vuole esagerare. Dato che **Dynamite Deka 2** è stato sviluppato su Model 2, la conversione per Dreamcast è stata un processo relativamente semplice, senza nessuna visibile perdita della qualità visiva. **Dynamite Deka 2** offre un valido sistema di gioco e, cosa nient'affatto disprezzabile, accentua il ruolo dell'umorismo rispetto al suo predecessore.

Contro una specie di Tartaruga Ninja!

Inquadrature mirabolanti negli intermezzi di DD2!

Ecco il transatlantico Bermuda luogo delle operazioni delle squadre speciali contro i terroristi che l'hanno assaltato

Marionette Handler

All'incirca due anni fa, Art-Dink pubblicò un gioco chiamato **Carnage Heat**, che si distinse per la sua indubbia originalità: il compito che spettava ai giocatori era quello di programmare i propri robot per schierarli poi l'uno contro l'altro, in un'arena apposita in cui potessero "sfogare" la loro l'intelligenza artificiale e il loro potenziale bellico (qualcuno si ricorda di **Omega**, di Origin per Amiga e PC?). Questo gioco era basato su un vero campionato che si teneva ogni anno nelle facoltà di informatica giapponesi, l'unica differenza era lo scenario, che in **Carnage Heat** era palesemente fantascientifico.

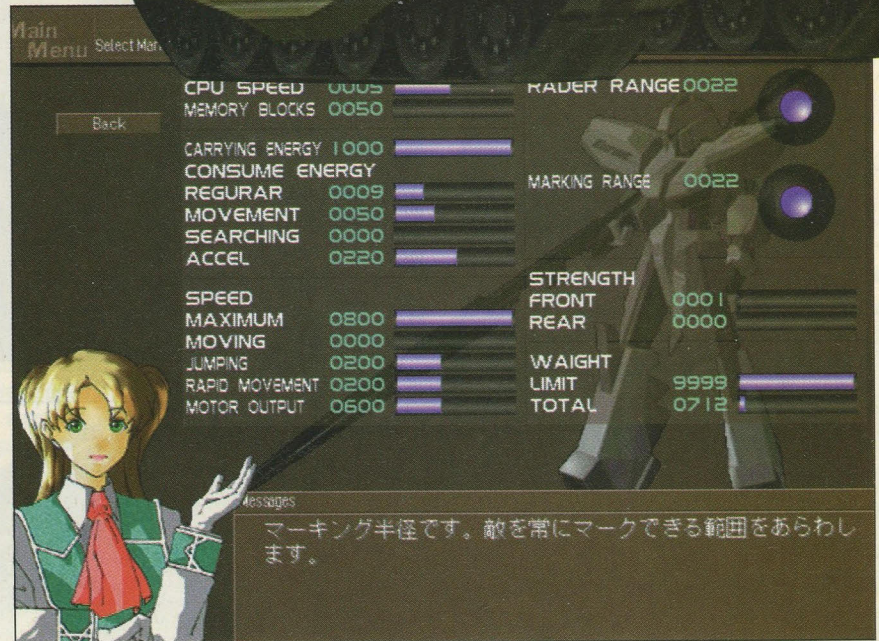
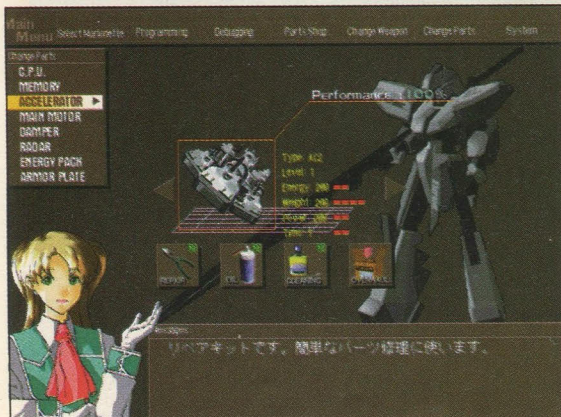
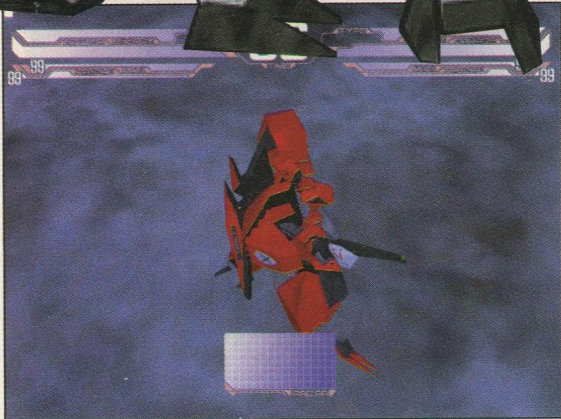
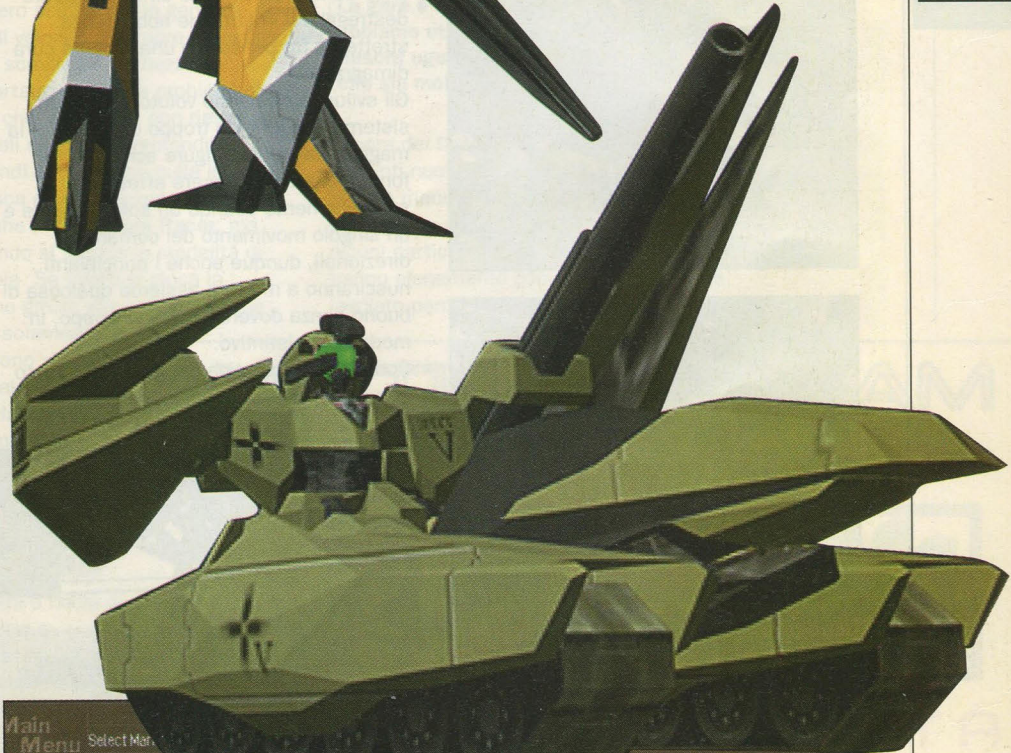
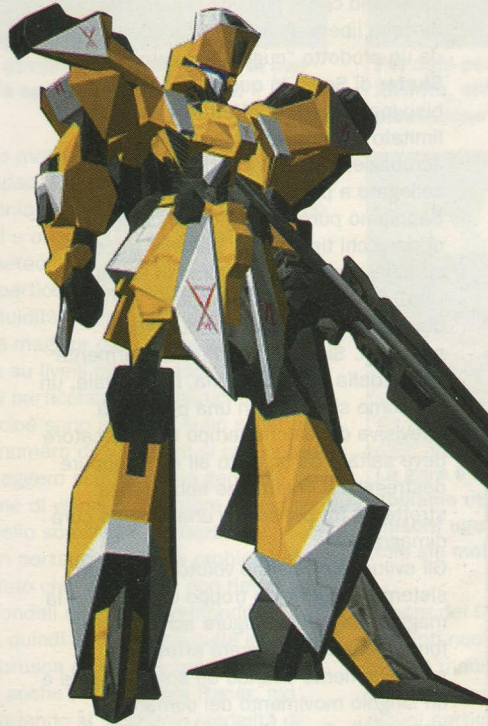
Marionette Handler imita praticamente la struttura di **Carnage Heat:** i protagonisti sono dei robot e l'intelligenza gli deve essere instillata da nient'altri che voi. Inoltre, **Marionette Handler** propone una grafica realistica con animazioni di notevole fluidità. I giocatori elaborano un Programma Bellico per Robot utilizzando un'interfaccia a icone. Inizialmente si possono plasmare i cervelli di sei robot e le performance di questi dipenderanno principalmente dal programma che "eseguono" ma anche dai componenti acquistati

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE **MICRONET**

GENERE **STRATEGIA**

USCITA **ESTATE**

e con cui verranno equipaggiati. Dopo ogni vittoria i giocatori otterranno una somma di denaro, la cui entità dipenderà dal grado raggiunto nella classifica generale. A un singolo torneo possono partecipare fino a otto giocatori, ma Micronet non ha ancora confermato se **Marionette Handler** comprenderà un'opzione di sfruttamento del modem per giocare in rete. Certo che un Network Tournament non sarebbe sgradito a nessuno...

Cool Boarders

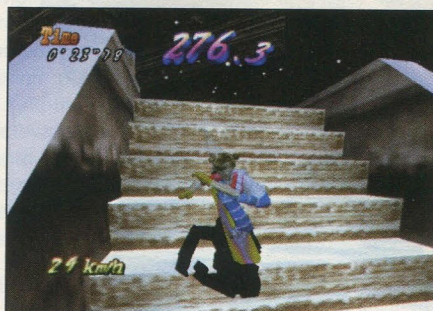
Con tutta probabilità, conoscete abbastanza bene la serie **Cool Boarders**, visto che sulla PlayStation ha avuto la bellezza di tre seguiti. Comunque, già sappiamo che la PlayStation non è l'unica console sul mercato e che deve vedersela sia con gli acciacchi del tempo sia con una concorrenza sempre più agguerrita: in questo caso, il Dreamcast. Il passaggio al Dreamcast ha il chiaro vantaggio di rendere possibile una qualità della grafica e delle animazioni assai superiore a quello che la PlayStation può offrire. Non solo: gli sviluppatori si trovano sottomano un hardware assai più potente, che gli permette di realizzare tutto ciò che desiderano senza porre limiti alla creatività. Il primo grosso miglioramento consentito dal Dreamcast è infatti una velocità di 60 quadri al secondo, grazie alla quale si possono gustare animazioni di una fluidità eccezionale. Anche gli sfondi sono stati drasticamente migliorati per competere con i migliori giochi di sci per il Model 3 firmati Sega. UEP System ha rivelato soltanto pochi dettagli sulla struttura di gioco vera e propria, comunque sappiamo che è prevista una modalità di discesa libera assai simile a quella offerta da un prodotto "cugino", ovvero **Top Skater** di Sega. In questa modalità, bisogna cercare di effettuare in un tempo limitato il maggior numero possibile di acrobazie, buona parte delle quali è collegata a particolari tecniche di discesa. Sappiamo pure che il gioco includerà piste di parecchi tipi diversi: gallerie, tracciati cittadini (nemmeno fossimo in Formula Uno!) e perfino corse notturne, da disputare alla luce di alcuni potenti proiettori. Siamo rimasti particolarmente colpiti dalla pista cittadina, nella quale, un po' come si vedeva in una pubblicità televisiva di qualche tempo fa, il giocatore deve saltare da un tetto all'altro, oppure destreggiarsi in stradine abbastanza strette da far pensare a una recente cura dimagrante.

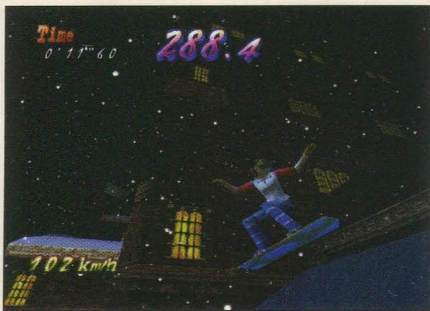
Gli sviluppatori hanno voluto evitare un sistema di comando troppo complicato: la maggior parte delle figure acrobatiche fondamentali può essere effettuata semplicemente usando un solo pulsante e un singolo movimento dei comandi direzionali, dunque anche i principianti riusciranno a mettere assieme qualcosa di buono senza doverci pensarci troppo, in modo assai istintivo.

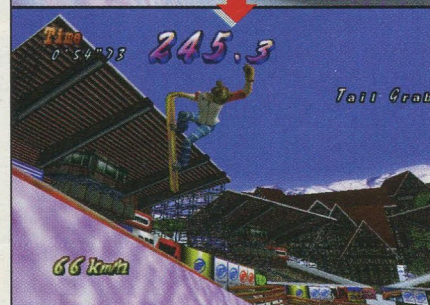
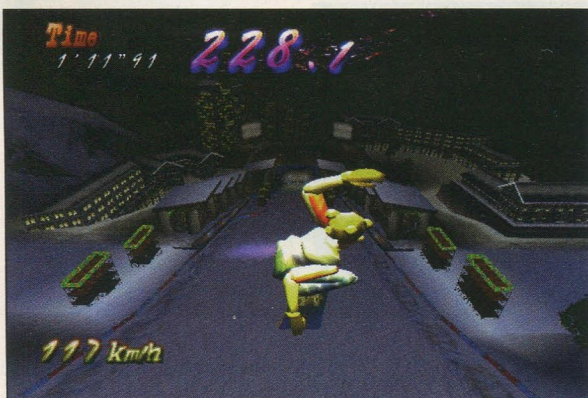
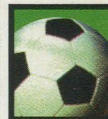
Com'è di prammatica nei giochi di questo tipo, se riuscirete a raggiungere il prossimo punto di controllo abbastanza in fretta, riceverete un bonus di tempo. Ma gli sviluppatori di **Cool Boarders** hanno deciso di introdurre qualche nuovo parametro, dunque la quantità di tempo bonus che riceverete dipenderà anche dal numero e dal tipo di acrobazie effettuate

Saltando alcuni ostacoli potrete guadagnare più punti: in questo caso, una pecora, ehm...

Già di giorno ad andare in tavola ci si spacca le ossa, di notte poi...

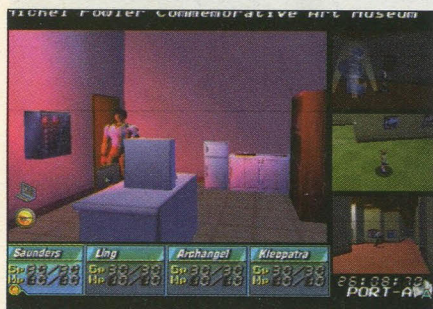
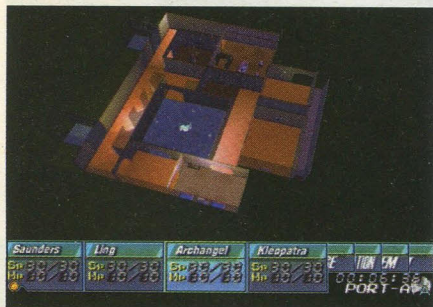
Tosta la tipa! Eccola mentre infrange un cartello che indicava di curvare a destra!

Ancora dubbi che lo snowboard derivi dallo skate?

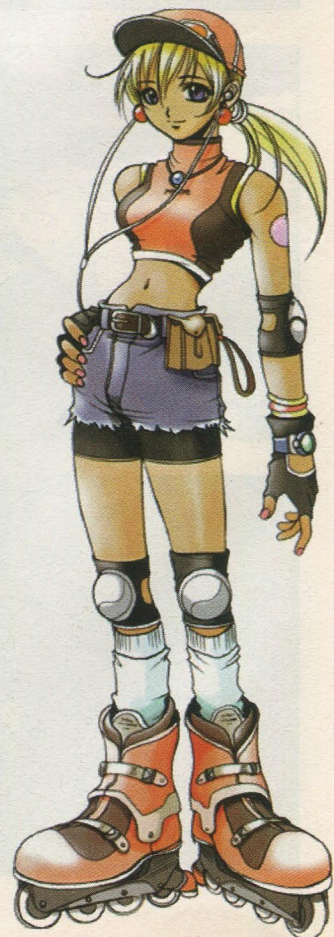
SCHEDA

In città e di notte? Tu sei fuori, tipa...

durante la discesa. Questo, però, significa che dovrete ragionare in modo strategico e valutare quando è più importante concentrarvi sulle acrobazie oppure quando conta di più segnare un buon tempo. Il gioco permette di effettuare fino a 3 combo di fila (che varrebbero il punteggio più alto), ma non abbiamo ricevuto molte informazioni sulle acrobazie consentite. Tutto ciò che abbiamo in mano sono due nomi: Tail Grab e Indy.
Però, non sempre le acrobazie sono libere: qua e là, lungo le piste, si possono trovare zone speciali in cui è necessario effettuare acrobazie già decise in origine. E non aspettatevi che la pista sia sgombra: ogni tanto vedrete apparire insidie come animali selvatici, massi in caduta (oppure fermi) e addirittura intere sezioni di ponti che crollano sotto di voi. Certi ostacoli potranno essere evitati, certi altri potranno addirittura essere sfondati: per esempio, che cosa fareste se vi trovaste davanti a uno steccato nel bel mezzo di una discesa? Ci saltereste sopra? Naaah, troppo facile.
Gli sviluppatori hanno incluso nel gioco alcune notevoli visuali dinamiche, grazie alle quali è possibile ammirare scene davvero impressionanti: una delle migliori è quella in cui il giocatore può lanciarsi da un masso, magari incrociando le dita.
La versione finale del gioco dovrebbe includere una modalità a due giocatori, della quale però non si sa ancora nulla, almeno per quanto riguarda l'interfaccia visiva che verrà sfruttata. UEP System ha incluso in **Cool Boarders** un'idea piuttosto originale, ovvero una sezione di half-pipe, ma anche quest'ultima è per il momento coperta dal segreto e non sappiamo quale obiettivo abbia.
L'ultima annotazione che possiamo fare riguarda il nome: **Cool Boarders** è solo un titolo provvisorio. La versione finita per Dreamcast potrebbe addirittura giungere ai negozi con un nome diverso, ma questo non è un problema: penseremo noi a farvi sapere, non appena possibile, sotto quali spoglie verrà pubblicato questo promettente titolo.

Le evoluzioni nell'half pipe vengono proposte con inqudrature davvero spettacolari

Espion-age-nts

L'anno scorso, NEC Home Electronic è stata una delle prime case esterne ad avere avuto rapporti con Sega per il lancio del Dreamcast. Questa notizia, in effetti, non sorprenderà certamente nessuno, dato che le sue squadre interne di sviluppo sono abilissime nel far generare poligoni su poligoni al chip Power-VR. E nessuno si stupirà se diremo che questa casa ha già due titoli al suo attivo: **Seventh Cross**, un simulatore di vita artificiale (pietoso), e **Sengoku Turb**, un gioco 3D in stile teneroso, dedicato a un pubblico giovane. Però, a parte la qualità della grafica, la struttura del gioco non era abbastanza efficace e ha deluso le aspettative del pubblico.

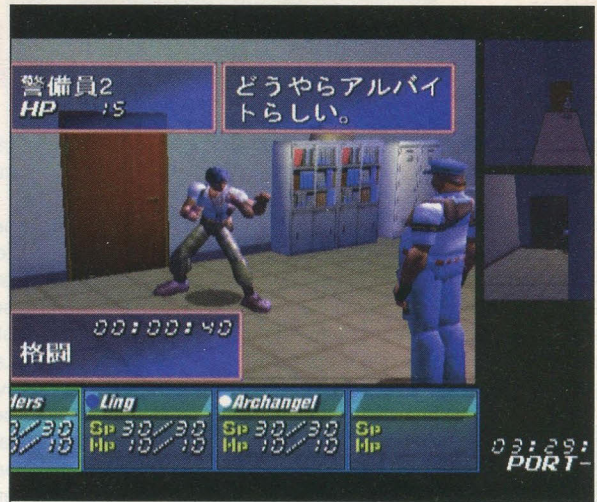
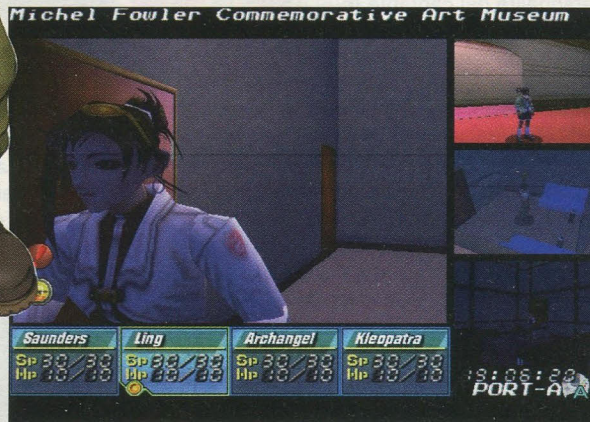
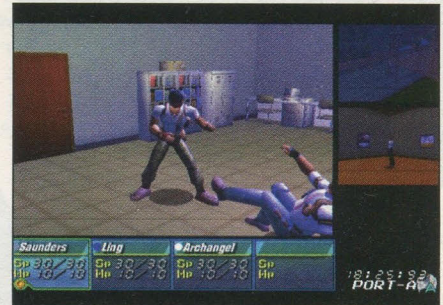
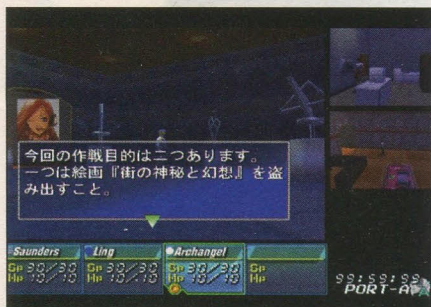
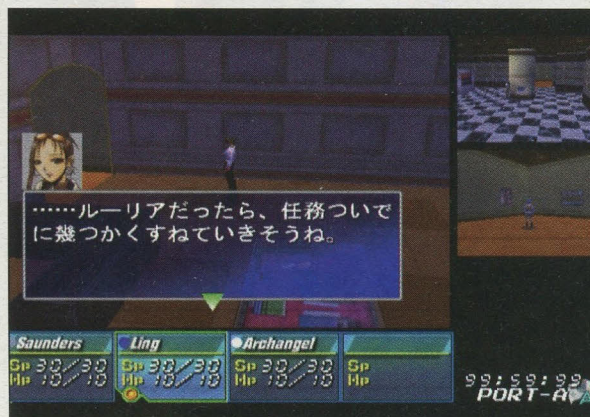
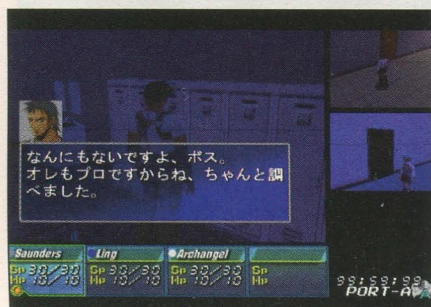
Adesso, NEC Home Electronic è tornata in campo per rimediare, presentando un nuovo titolo Dreamcast maggiormente orientato all'azione. Il titolo (**Espion-age-nts**) lascia facilmente presagire che la trama ha qualche punto di contatto con **Mission: Impossible**; comunque c'è almeno una differenza: l'azione ha luogo nel Ventunesimo Secolo anziché nel "vecchio" Ventesimo Secolo. Voi avrete il ruolo di Boss, il capo di una squadra di spie che una volta tanto non porta un nome inglese, perché si chiama "Blitzstrahl", una parola tedesca che significa "bagliore del fulmine". L'obiettivo principale è completare diverse missioni richieste da alcuni "clienti" sulla cui moralità non si può fare grande affidamento. Infatti, anche se questa gente sarà tendenzialmente dalla vostra parte, potrebbe prima o poi diventarvi nemica e cercare di mettervi in trappola. I giocatori dovranno addentrarsi nelle missioni con molta cautela e scegliere con la massima attenzione i clienti da cui accetteranno i lavori.

Espion-age-nts offre un'interfaccia grafica assai originale. Sul video appariranno le immagini relative a quattro membri della squadra: nella finestra principale si vedrà il personaggio che controllate direttamente, mentre in tre finestre laterali potrete ammirare le azioni degli altri agenti. Ciascuno dei vostri uomini

L'esplorazione è alla base del sistema di gioco di Espion-age-nts

La mappa delle locazioni, richiamabile in qualsiasi momento, è piuttosto dettagliata

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	NEC
GENERE	AZIONE
USCITA	SETTEMBRE

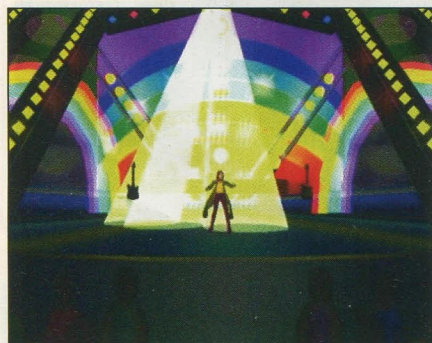
si sposterà nello scenario per conto proprio, e voi potrete passare dall'uno all'altro in qualunque momento. Come avveniva anche in **Mission: Impossible**, ogni agente è specializzato in un dato campo. Ciò porta a una conseguenza abbastanza caratteristica di giochi come questo: bisogna scegliere la squadra più adatta alla missione che si sta per affrontare. Nel corso del gioco, i giocatori potranno acquisire un certo numero di punti esperienza, senza contare che diventeranno disponibili nuove tecniche operative, per esempio quella che consente di sfruttare una tastiera per introdursi abusivamente in qualche computer.

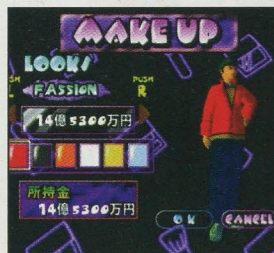
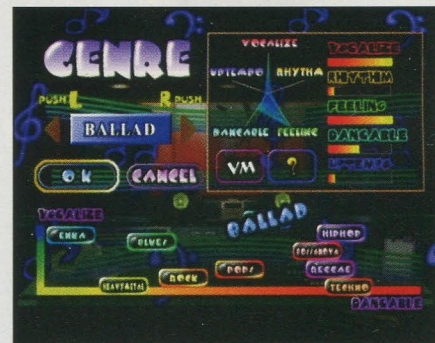
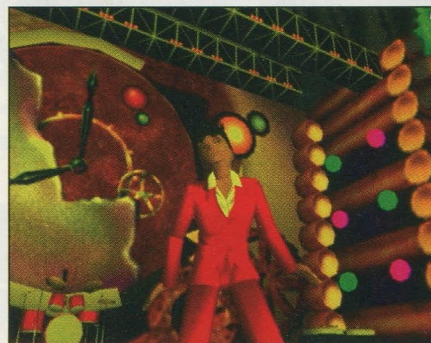
Sullo schermo verranno indicate anche le condizioni emotive dei personaggi, cosa che permette di gestire la squadra nel modo più efficiente. Inoltre, per aumentare la tensione, durante le partite potrebbero verificarsi eventi di vario tipo.

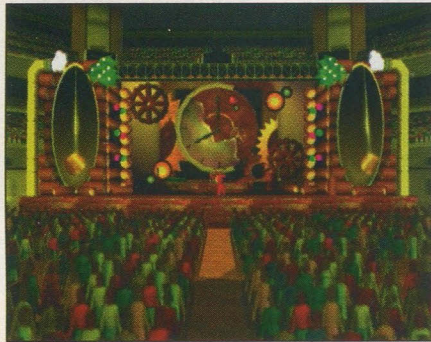
Tirando le somme, **Espion-age-nts** è un gioco basato su un'idea interessante, ma secondo noi ci sono troppi personaggi sul video, e questa sovrabbondanza potrebbe danneggiare la dinamica di gioco, confondere i giocatori e appesantire inutilmente l'interfaccia. Ma non è detta l'ultima parola: pazientando ancora qualche tempo potremo vedere con precisione come NEC sarà riuscita a organizzare la "visuale multipla" del sistema di gioco.

Dopo tanta esplorazione, è l'ora delle mazzate per l'agente Saunders!

La dolce Ling sta per andare a sbattere contro la telecamera...

Il visore a infrarossi rivela la presenza di raggi che potrebbero far scattare il sistema d'allarme!

La comunicazione via radio tra i quattro agenti da controllare sarà uno dei cardini del gioco

Super Producers

Forse, le colorate e fluenti animazioni di **Super Producers** potranno far venire in mente **Bust-A-Move** di Enix, ma in effetti si tratta soltanto di un'impressione: la tipologia di gioco è completamente diversa. **Super Producers** è un simulatore in cui l'obiettivo principale è creare una star del firmamento musicale e fargli raggiungere la vetta delle classifiche. Ma non è tutto qui: i giocatori dovranno anche riuscire ad arrivare in cima alle classifiche di un dato genere musicale, alle graduatorie dei produttori musicali e alle hit-parade generali. Adesso non spaventatevi, perché non dovrete riuscire a raggiungere tutti questi obiettivi contemporaneamente: starà a voi giocatori scegliere la strategia più adatta in base allo specifico risultato che vi proporrete. La prima fase del gioco prevede una serie di audizioni per selezionare i potenziali cantanti, che possono appartenere a entrambi i sessi. I giocatori dovranno scegliere un genere musicale adatto alla personalità del cantante (o della cantante) in un repertorio piuttosto ampio: heavy metal, rock, pop, ballade, techno, hip-hop, reggae, blues e canzoni tradizionali giapponesi. Nel ruolo di produttori, dovrete imparare a gestire il capitale di partenza e tenere un buon equilibrio fra gli incassi settimanali e le spese, come per esempio quelle dei truccatori e dei costumisti. La pianificazione si effettua su base settimanale e bisogna evitare come la peste di finire con il budget a zero, altrimenti sarà la fine del gioco. A scopo promozionale, sarà possibile esibirsi in posti assai diversi, come le discoteche, i circoli, i locali e perfino le strade.

Chiaramente, la scelta del luogo dipende dal pubblico a cui è destinata la musica. I giocatori avranno a disposizione numerose e dettagliate opzioni, per esempio la scelta della confezione dei CD. Dopo aver stabilito tutti i parametri, i cantanti potranno

Per un vero produttore musicale conta sapere tutto di una nuova proposta persino il segno zodiacale e il gruppo sanguigno!

Il grande momento è giunto: Olmo in concerto!

Massì, facciamo uno stile All Saints con simil-zampa di elefante, viso acqua e sapone, poi se è stonata chissenefrega...

SCHEDA	
CASA PRODUTTRICE	HUDSON
GENERE	STRATEGIA
USCITA	SETTEMBRE

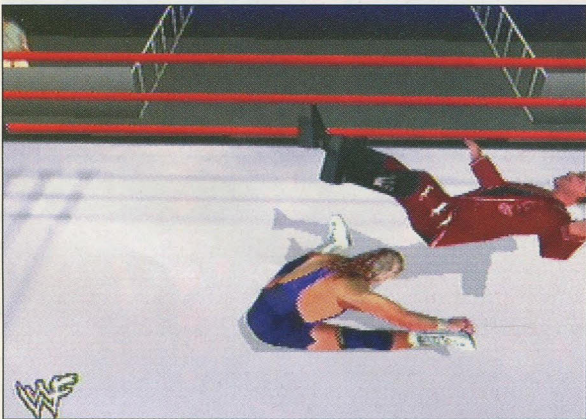
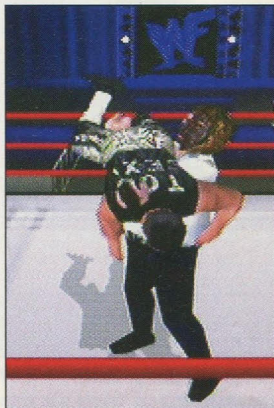
affrontare una sessione dal vivo. Questa fase ricorda **Bust-A-Move** ed è piuttosto impressionante: gli effetti di luce e i personaggi realizzati con il motion capture conferiscono alla scena un aspetto veramente realistico. Comunque, la parte più originale è sicuramente la possibilità di giocare in rete con altre persone. Per esempio, si potrà partecipare a una sessione mondiale dal vivo, o a un debutto su scala mondiale, o anche alla sessione di un altro produttore, oppure consultare le classifiche mondiali e accedere a tante informazioni diverse. Da quando il Dreamcast è stato messo in commercio, lo scorso novembre, nessun titolo è mai riusciti a sfruttare il modem in modo originale: per esempio, **Sega Rally 2** si limitava a offrire normali scontri in rete. **Super Producers** ha invece il merito di sfruttare le strutture per la comunicazione di rete in maniera innovativa. Dovremo aspettare ancora qualche tempo per scoprire come Hudson sarà riuscita a implementare questa funzione: Sega ha iniziato a fornire il supporto per i giochi di rete soltanto questo marzo in Giappone, ma possiamo consolarci col celebre proverbio "meglio tardi che mai". Alla fine dell'anno, sarà annunciata in Giappone una nuova generazione di titoli per Dreamcast che offrono la possibilità di giocare in rete: **Super Producers** sarà il capostipite di un filone sicuramente molto lungo.

Il parcheggio, mi raccomando il parcheggio!

Una sola idea in mente: cambiamole il nome!

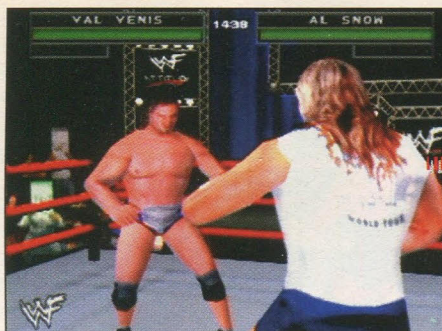
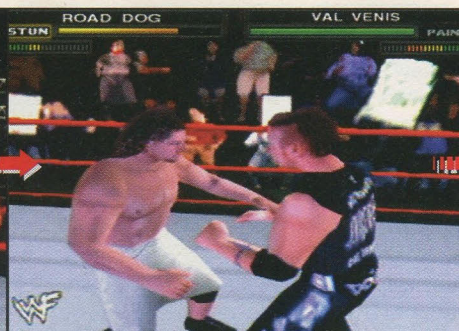
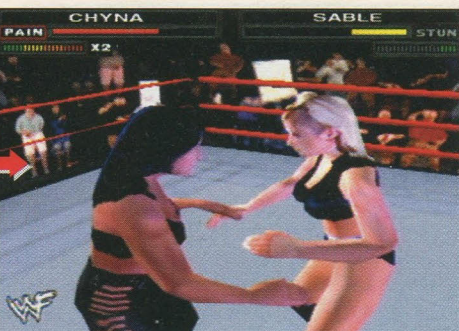
Un momento mitico: la scelta della copertina del prossimo CD

WWF Attitude

La passione degli americani per il wrestling non accenna a diminuire tanto che, oltre all'ormai leggendaria WWF è nata anche un'altra lega, la WCW che, per riuscire a entrare subito nel cuore degli appassionati ha "rubato" alle leghe concorrenti alcuni dei lottatori più famosi. Personaggi del calibro di Hulk Hogan, Macho Man, Lex Luger e molti altri hanno abbandonato la WWF che, comunque, ha saputo mantenere la sua posizione predominante nel settore sia continuando a realizzare eventi del calibro di WrestleMania (arrivata quest'anno alla sua quindicesima edizione) sia grazie alla nascita di nuovi e insoliti personaggi. Proprio questi lottatori sono i protagonisti della nuova fatica di Acclaim, **WWF Attitude**, che dovrebbe essere disponibile nei negozi nel mese di Giugno; i programmatori hanno deciso di mantenere intatta la struttura di **WWF Warzone**, apportando però alcune modifiche sia per quanto riguarda il sistema di controllo che per il tipo di opzioni e di modalità di gioco. Proprio in questo settore si riscontrano le prime trovate degne di menzione, dato che sono presenti una serie veramente notevoli di varianti in grado di soddisfare sia il giocatore occasionale che il vero

appassionato che, nel corso del gioco vuole riprodurre in maniera fedele le faide e le rivalità della WWF; chi vuole arrivare preparato al primo incontro deve fare certamente visita alla Training Room in cui, in compagnia di uno sparring partner abbastanza remissivo, potrete provare tutte le mosse a vostra disposizione, cercando di apprendere anche i vari colpi segreti che, oltre a essere incredibilmente spettacolari visivamente, intaccano in maniera più evidente la barra energetica dell'avversario. Non mancano poi gli incontri di esibizione in cui, senza alcun titolo in gioco si possono mettere in atto gli insegnamenti appresi nell'allenamento mentre, chi vuole combattere per raggiungere la vetta e diventare campione del mondo può trovare ciò che desidera nell'opzione Career; in questa modalità infatti dovrete affrontare uno dopo l'altro tutti i wrestler presenti, fino a rivelare, una volta giunti alla fine, nuovi lottatori segreti. Il Tournament invece vede fino a otto lottatori (scelti dal giocatore) combattere senza esclusione fino all'incontro finale in cui i due sopravvissuti si affrontano per contendersi la vittoria; interessantissima infine l'ultima opzione, denominata Pay Per View in cui vengono messe a disposizione del giocatore tutta una serie veramente notevole di parametri (oltre a stabilire gli otto incontri, decidendo eventuali match per il titolo, si può anche editare lo stadio) per creare dal nulla un vero e proprio evento, una sorta di WrestleMania fatta in casa. Purtroppo la presenza di questa modalità di gioco non è stata ancora confermata per problemi di memoria, ma ci auguriamo che in Acclaim riescano a risolvere i problemi in questo

Questa è la visuale base, che permette di vedere tutto il ring; l'ideale per avere l'azione completamente sotto controllo

Per creare un lottatore vincente potete scegliere di puntare su un look sobrio e semplice oppure su uno più stravagante

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	ACCLAIM
GENERE	PICCHIADURO
USCITA	LUGLIO

La barra energetica indica la condizione del vostro lottatore; è verde, non avete motivo di preoccuparvi

Ora è arancione; la situazione non è grave, ma cominciate a stare più attenti agli attacchi dell'avversario

Pericolo! Pericolo! Fate attenzione, ogni attacco potrebbe essere l'ultimo

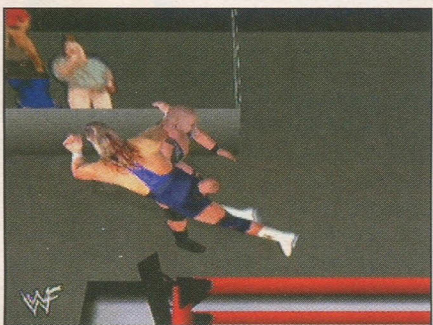
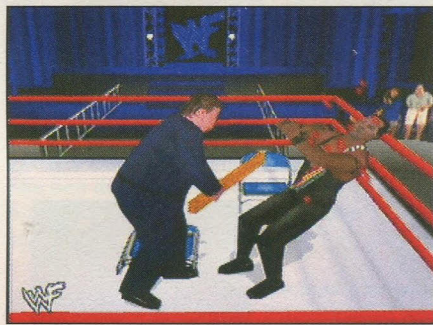
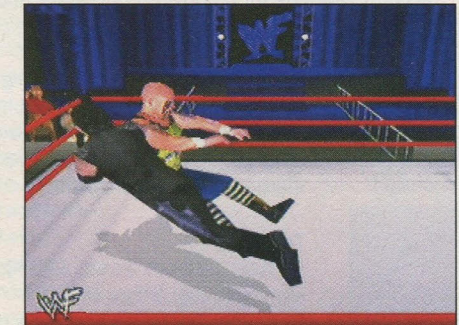
settore e inserire quella che potremmo già definire l'opzione più importante e interessante.

SENZA ESCLUSIONE DI COLPI

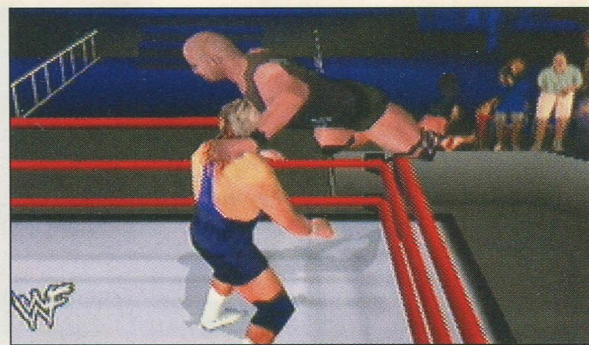
In **WWF Attitude** viene utilizzato il medesimo sistema d'attacco presente in **Warzone** e, per questo motivo, la maggior parte degli attacchi ha inizio da una presa. Dopo che i due lottatori si sono avvinghiati non resta che selezionare la mossa tra le nove disponibili, tutte di diversa entità e potenza; ovviamente gli attacchi più deboli hanno maggiore possibilità di successo, anche se esistono delle contromosse inserite appositamente per evitare che i giocatori selezionino sempre il primo attacco, ovvero quello più debole, e infliggano con costanza danni all'avversario. E' poi possibile capire quale dei due giocatori ha in mano l'iniziativa guardando il nome posto nella parte alta dello schermo, vicino alla barra energetica; più scuro infatti è il colore, maggiore è il vantaggio a propria disposizione. Per avere sempre ben chiara in mente la situazione fisica del proprio lottatore, basta poi guardare la barra energetica; se questa è di colore verde, allora siete al massimo della forma e potete stare tranquilli mentre, quando diventa di color rosso dovete cominciare a preoccuparvi, dato che la fine è ormai vicina. Inoltre, ogni volta che una barra energetica viene svuotata, il lottatore rimarrà bloccato per alcuni secondi, consentendo all'avversario di disporre come meglio crede del malcapitato; questi momenti vanno sfruttati per eseguire le mosse più complesse e in grado di infliggere il maggior numero di danni, senza perdere tempo con deboli calci e pugni, che possono invece rivelarsi più utili in altre fasi di gioco. Inoltre, come in ogni incontro di wrestling che si rispetti, in **WWF Attitude** è possibile utilizzare le corde e gli angoli del ring a proprio vantaggio, facendovi rimbalzare contro l'avversario oppure utilizzandoli come trampolino di lancio quando il nemico giace steso a terra oppure vaga senza meta per il ring; non siamo invece riusciti a scoprire se, come accadeva in altre produzioni del genere, sarà possibile combattere anche fuori dal ring, raccogliendo oggetti quali sedie e tavoli.

IL WRESTLER PERFETTO

Se tra tutti i lottatori non riuscite a trovarne uno che incontri le vostre simpatie, non dovete preoccuparvi, dato che, come in **WWF Warzone**, anche in **WWF Attitude** è presente un editor che consente di creare dal nulla il proprio wrestler ideale. Nella migliore tradizione di questo sport, in cui il look ricopre un ruolo fondamentale, oltre a decidere il colore dei capelli, della pelle, l'altezza, il peso e altre caratteristiche abbastanza classiche, si possono aggiungere anche elementi quali bandane, maschere e capi di vestiario di tutti i generi, più o meno insoliti e stravaganti. Ogni particolare è quindi stato curato sin nei minimi dettagli, e questo fatto appare evidente anche da tutta una serie di elementi di contorno che i programmatori hanno inserito; prima dell'inizio di ogni incontro i lottatori entrano nell'arena accompagnati sia dal proprio jingle

"Stone Cold" Steve Austin è certamente il personaggio di maggiore successo della WWF

Potete anche fissare la telecamera in un punto qualsiasi del ring; non una gran trovata, ma se volete provare...

The Undertaker non ha seguito le orme di altri ex-campioni ed è rimasto fedele alla WWF

Oltre a mosse complesse, si possono colpire anche gli avversari con semplici, ma pur sempre efficaci, calci e pugni

musicale che dalle urla della folla e, in alcuni casi, il match si protrae anche quando i due lottatori stanno rientrando negli spogliatoi al termine dell'incontro vero e proprio. Tutti gli eventi che accadono sul ring sono poi accompagnati dai commenti dei due più famosi telecronisti americani del settore, Vince McMahon e Jim Rose, che esprimono, non sempre in maniera pacata e serena, i propri giudizi sull'incontro. Da quanto abbiamo potuto vedere **WWF Attitude** sembra un titolo decisamente interessante; le opzioni di gioco sono infatti numerose (sperando che la modalità Pay Per View rimanga anche nella versione definitiva), il sistema di controllo è abbastanza semplice e consente di eseguire un buon numero di mosse e la realizzazione tecnica ci ha convinti sia per quanto riguarda la grafica che per il sonoro; solo tra poco più di un mese potremo però sapere se tutte queste caratteristiche positive verranno mantenute intatte anche nella versione definitiva.

MA HULK HOGAN DOV'E'?

Semplice, Hulk Hogan è finito nella WCW ma la WWF, per rimpiazzare questo storico personaggio ha "creato" tutta una serie di nuovi lottatori che hanno già sostituito il mitico Hulk nel cuore dei tifosi. Ovviamente una buona parte di questi wrestler (in sintesi tutti i più famosi) sono stati inseriti in **WWF Attitude** per garantire una notevole longevità e sfide in grado di accontentare qualsiasi appassionato di questo sport. Se volete scoprire qualche notizia su una parte dei lottatori presenti (il totale infatti si dovrebbe aggirare sui 25) leggete le schede pubblicate di seguito.

"Stone Cold" Steve Austin
Altezza: 187cm Peso: 114 kg
Mossa finale: Stone Cold Stunner
Curiosità: La sua frase preferita è: "E questa è la conclusione del discorso, perché così ha deciso Stone Cold!"

Shawn Michaels
Altezza: 184 cm Peso: 102 kg
Mossa finale: Sweet Chin Music
Curiosità: E' il membro fondatore del gruppo denominato D-Generation X

Mankind
Altezza: 187 cm Peso: 130 kg
Mossa finale: Mandible Claw
Curiosità: In WrestleMania XV vedremo Mankind in una vesta decisamente insolita.

Owen Hart
Altezza: 178 cm Peso: 102 kg
Mossa finale: Spinning Heel Attack
Curiosità: E' la seconda volta che Owen approda nella WWF; in precedenza era conosciuto con il nome di Blue Blazer.

D'Lo Brown
Altezza: 190 cm Peso: 121 kg
Mossa finale: The Super Lo' Down
Curiosità: E' uno dei più intelligenti wrestler in circolazione; le sua trovate gli hanno consentito di diventare campione europeo.

The Rock
Altezza: 195 cm Peso: 124 kg
Mossa finale: The Rock Bottom
Curiosità: E' l'attuale campione della WWF e, in WrestleMania XV affronterà Steve Austin per difendere il suo titolo.

Big Boss Man
Altezza: 197 cm Peso: 142 kg
Mossa finale: Boss Man Slam
Curiosità: E' attualmente il campione della classe Hardcore; inoltre è anche a capo della sicurezza di Vince McMahon.

Triple H
Altezza: 192 cm Peso: 111 kg
Mossa finale: Pedigree
Curiosità: E' attualmente il leader del gruppo D-Generation X. Inizia ogni combattimento gridando: "Siete pronti?".

The Undertaker
Altezza: 207 cm Peso: 166 kg
Mossa finale: Tombstone Piledriver
Curiosità: E' il wrestler più famoso in circolazione; non è un fatto sorprendente dato che combatte nella WWF dal 1989.

Kane
Altezza: 213 cm Peso: 147 kg
Mossa finale: Tombstone Piledriver
Curiosità: Kane è il fratello dell'Undertaker, e con lui ha in comune la stessa mossa finale. Ah... i due si odiano...

Val Venis
Altezza: 187 cm Peso: 108 kg
Mossa finale: The Money Shot
Curiosità: Ha vinto di recente il titolo intercontinentale; appare tra l'altro in diversi film d'azione abbastanza violenti.

Al Snow
Altezza: 182 cm Peso: 106 kg
Mossa finale: Snow Plough
Curiosità: Al entra sul ring accompagnato sempre da un testa di un manichino... cose da pazzi...

Goldust
Altezza: 197 cm Peso: 117 kg
Mossa finale: Shattered Dreams
Curiosità: Ha cambiato il suo nome da Dustin Runnels in Goldust per riuscire a riconquistare sua moglie... e questa scelta ha funzionato!

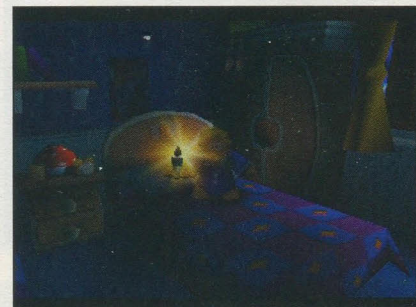
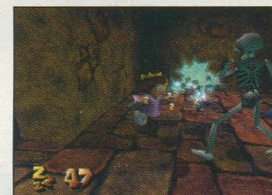
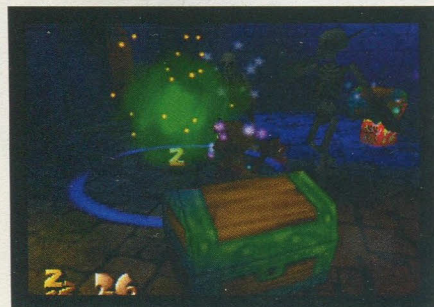
Jerry "The King" Lawler
Altezza: 182 cm Peso: 111 kg
Mossa finale: The Piledriver
Curiosità: Prima di entrare nella WWF Jerry lavorava come DJ. In realtà non è il re di nulla... ma lui è convinto di essere superiore a tutti.

Shamrock
Altezza: 184 cm Peso: 106 kg
Mossa finale: Ankle Lock Submission
Curiosità: Un importante network americano l'ha definito "l'uomo più pericoloso al mondo". E chi siamo noi per contraddirli?

Thrasher
Altezza: 187 cm Peso: 112 kg
Mossa finale: Stage Dive
Curiosità: Anche se in questo caso combatte da solo, è meglio conosciuto come membro degli Headbangers.

40 Winks

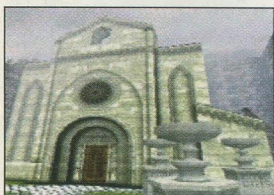
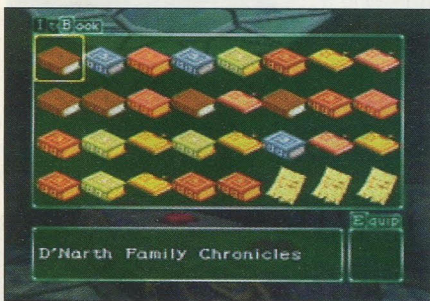
Dopo aver lavorato per anni alle conversioni di alcuni titoli di discreta importanza (**WarGods**, **Cruis'n World** e **Mortal Kombat 4**, per esempio) Eurocom si lancia nella produzione di un titolo completamente originale: **40 Winks**; in questo platform game, che a livello strutturale trae notevole ispirazione da classici quali **Mario** e **Banjo**, avrete modo di scegliere che personaggio utilizzare tra i due disponibili, un bambino e una bambina (Ruff e Tumble), che devono riuscire a fermare le forze del male che stanno cercando di "rovinare" i sogni e di trasformare il sonno in un lungo e continuo incubo. Per riuscire in questa impresa i nostri due giovani eroi dovranno quindi avventurarsi nel mondo dei sogni, lottando contro le forze del male per salvare l'umanità dal suo triste destino; la trama non è particolarmente interessante o innovativa, ma ha il gran pregio di consentire l'inserimento di stranezze di ogni tipo, di creare mondi sempre stravaganti e insoliti e, più in generale, di "giustificare" la presenza di elementi e situazioni bizzarre; nel mondo dei sogni infatti, è risaputo, può accadere di tutto. I programmatori hanno sfruttato questa possibilità realizzando delle ambientazioni alquanto insolite e particolari; i sette livelli che compongono il gioco infatti si sviluppano nelle profondità marine, in castelli infestati da fantasmi, nello spazio, su navi pirata oppure nella preistoria, garantendo quindi una notevole varietà di situazioni. Interessante poi la presenza di diversi sottogiochi in cui il giocatore deve affrontare direttamente uno dei nemici in sfide di vario genere; gare di corsa sui razzi o su un drago, competizioni ispirate alla tradizione dei pirati inserite in una sorta di decathlon e immersioni sottomarine sono solo alcune delle prove presenti, e dovrebbero essere sufficienti per farvi capire che le stranezze sono all'ordine del giorno in **40 Winks**. Non sono però solo le ambientazioni a poter contare su elementi particolari; anche i due piccoli eroi, trovandosi nel mondo dei sogni, possono sfruttare questo fatto a proprio vantaggio trasformandosi, dopo aver raccolto dei particolari costumi, in nuove e stravaganti creature dotate di poteri e di abilità veramente notevoli. Vestendo i panni di un ninja avrete, per esempio, la possibilità di sfruttare l'agilità tipica di questi personaggi, oltre a tutta una serie di armi quali spade e lame di vario genere mentre, tramutandovi in un robot avrete modo di volare, lanciare missili e di spostare oggetti di dimensione e peso maggiore rispetto a quelli che normalmente eravate in grado di muovere. Tutte queste trasformazioni sono indispensabili per riuscire a progredire nel corso del gioco, quindi è importante controllare con attenzione l'area di gioco, per cercare di capire in quali zone devono essere sfruttate le nuove abilità appena acquisite. Uno degli aspetti che ci ha maggiormente colpito di **40 Winks** rimane comunque la realizzazione tecnica; anche se la versione che abbiamo avuto modo di provare non era completa (mancavano ancora un paio di livelli) siamo rimasti ben impressionati dalla ottima qualità delle ambientazioni e dalle animazioni dei vari personaggi, siano essi i due protagonisti oppure i numerosi nemici che avrete modo di incontrare nel corso del gioco.

Interessante anche la possibilità di giocare in due contemporaneamente, anche se non è ancora chiaro in che modo sarà possibile usufruire di tale opzione; non ci è stato ancora rivelato infatti se sarà presente lo split-screen oppure no. Da quanto abbiamo potuto vedere i programmatori di Eurocom hanno svolto un lavoro di ottimo livello sia per quanto riguarda la realizzazione tecnica che per la struttura di gioco, resa ancora più varia dalla presenza dei già citati sottogiochi. Non ci resta quindi che aspettare fino a settembre per vedere se **40 Winks** riuscirà realmente a rivaleggiare con **Mario** e **Banjo**, ovvero le migliori produzioni del genere disponibili per Nintendo 64.

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	GT INTERACTIVE
GENERE	PLATFORM
USCITA	SETTEMBRE

Shadowgate 64

Trials of the Four Towers

Ogni tanto una boccata d'aria fresca bisogna pure prenderla. Dopo tanto 3D speso per sparatutto, platform e RPG eccoci finalmente giunti al momento che tutti attendevamo: una vera e propria avventura grafica. Qualcuno potrebbe dire: "Perché, **Legend of Zelda** che cos'è?" Certo, si tratta indubbiamente di un gioco dotato di un intreccio di eventi e di una componente esplorativa mica da ridere (sennò perché l'abbiamo chiamato "Il Gioco del Secolo"?) ma provate a pensare a un gioco in cui qualsiasi elemento del paesaggio sembra fruibile e dotato di quella dose di interattività donatagli dal Creatore (er... il team di sviluppo) per cui lo guardate, lo manipolate e qualcosa bene o male succede. E i combattimenti possono andare a farsi benedire: se qualcuno ci lascia le penne non è per un'azione diretta del giocatore ma per una concatenazione di eventi a cui voi avete soltanto dato il la. Se qualcuno ha mai giocato su PC a qualche avventura grafica tipo quelle targate Lucasarts, sa a cosa mi riferisco: un inventario di oggetti infinito, un sacco di oggetti nelle locazioni di gioco da manipolare e materia grigia da mettere in moto per utilizzarli (magari concatenandoli). Se poi avete dato un'occhiata a **Shadowgate Classic** (recensito su Mega Console 57 di Marzo) per Gameboy Color, capirete ancora meglio a che cosa mi riferisco: si tratta infatti del progenitore di **Shadowgate 64**, che proponeva addirittura un'interfaccia con tanto di verbi da utilizzare ("Look", "Take", "Open", "Hit" etc.) per interagire con oggetti e personaggi: più avventura grafica di così! Per essere più precisi, ho parlato di progenitore perché **Shadowgate Classic** altro non è che la riproposta su GBC dell'originale apparso addirittura sul NES nel 1989! Pensate che shock una struttura così innovativa per i giocatori dell'epoca! Poveracci!

Lo Shadowgate Castle è veramente sterminato. Questa è una maestosa cattedrale all'interno del maniero...

Vi possono bastare per ottenere indizi per gli enigmi di Shadowgate 64?

The victory is won, but the war is not over. Our greatest foe has been vanquished but his minions still survive, ready to finish their evil master's plans. Brave young Jair, destined to confront the evil one, has triumphed, but at what cost?

IL RACCONTO DELL'HALFLING

La trama di **Shadowgate 64** affonda ovviamente le sue radici nel finale del capitolo precedente, in cui il valente Lord Jair aveva bandito dal nostro consueto piano di esistenza il Male incarnato che rispondeva al nome di Warlock Lord: praticamente costui era stato ricacciato in un'altra dimensione in cui non poteva più nuocere a nessuno. Ma all'improvviso (e arriviamo alla contemporaneità) una serie di forze maligne sembrano tramare nell'ombra per riconsegnare al genere umano ciò che era stato ripudiato: quel fetecchione di Warlock Lord. Voi impersonate un halfling (per chi ha poca dimestichezza col Fantasy: si tratta di un essere per metà uomo e per metà elfo) chiamato Del, al quale dei destini dell'umanità non gliene può fregare di meno; senonché un giorno cade nell'imboscata di un drappello di briganti che, dopo averlo derubato, pensano di sbatterlo in gattabuia, ma non una gattabuia normale, una cella dei dungeon del leggendario Shadowgate Castle! Fuggendo dalla cella e dopo aver dato retta ai consigli del mago Agaar, Del scopre di non trovarsi in un normale maniero (troppo zoticone per saperlo prima!) ma proprio nel luogo in cui le forze del male sembrano tramare per il ritorno del fottuto Warlock Lord, che vorrebbe concretizzare la sua vendetta possibilmente con l'Armageddon, così, tanto per fare un po' di casino...

IL PORTALE DELLE OMBRE

Sviluppato dallo stesso team che aveva partorito all'epoca **Shadowgate** per NES, il nuovo **Shadowgate 64** fa impressione per un particolare: nonostante proponga un ambiente completamente poligonale decisamente più sofisticato del predecessore, contemporaneamente offre un'interfaccia utente decisamente più snella. Per osservare o interagire con un oggetto o un particolare del paesaggio, basta praticamente "guardarlo", nel senso che è sufficiente puntargli gli occhi addosso e con una pressione di un pulsante afferrarlo, spostarlo o farlo interagire con un altro oggetto selezionato in precedenza dall'inventario. Il fattore esplorativo è insomma all'insegna del più assoluto realismo e la semplicità di manipolazione è palese. Come nella più classica tradizione delle

Per interagire con gli oggetti bisogna "inquadrarli" e poi premere semplicemente un pulsante

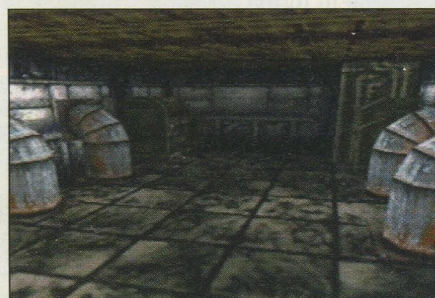
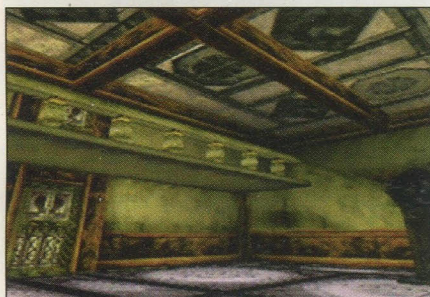
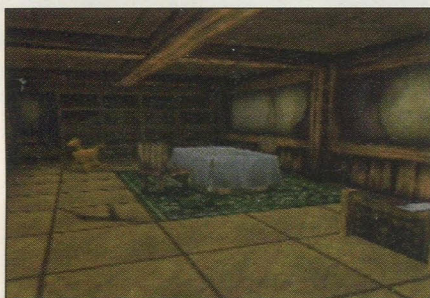
Glom! Stavamo quasi pensando di non entrare...

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	KEMCO
GENERE	AVVENTURA
USCITA	LUGLIO

Se entrerete nella Dragon Tower e utilizzerete il Dragon Flute... eheheh...

E' qui che il mago malvagio Belzar sta cercando di richiamare il Warlock Lord: fermatelo a tutti i costi!

avventure grafiche, perché le vostre azioni diano frutti ai fini della risoluzione, dovrete intuire l'utilizzo adeguato degli oggetti seguendo dei messaggi più o meno velati che vi vengono forniti durante le vostre "indagini". In questo, **Shadowgate 64** è veramente generoso: vi riempirà l'inventario di decine e decine di pergamene e volumi interi zeppi di indovinelli, formule di incantesimi, antefatti e ingannevoli suggerimenti. Il tutto, oltre a servirvi per completare il gioco, darà ancora più spessore all'atmosfera complessiva del gioco: insomma, quando verrete a sapere che il mago rinnegato Belzar ha scelto proprio lo Shadowgate Castle come "portale" per far rientrare il Warlock Lord nella nostra dimensione, un brivido dovrebbe corrervi lungo la schiena... Ma si parlava di inventario: tra anelli, chiavi, pozioni, fionde e altri articoli tipicamente Fantasy, **Shadowgate 64** propone più di 100 item utilizzabili, alcuni di ovvio utilizzo altri da sfruttare solo dopo aver compreso il "puzzle" che ci sta dietro. Insomma, quanto basta per mettere su il remake cinematografico del Signore degli Anelli... A parte gli oggetti inanimati, a donare un minimo di vitalità (e a farvi sentire meno soli!) allo scenario vi sono 30 personaggi non giocanti ognuno dotato di un proprio carattere. Tutta gente che non vi aspettereste mai di trovare in un gioco "medievaleggiante": maghi di ogni ordine conosciuto, cantori, guerrieri corazzati, nani barbuti, disgraziati e dulcis in fundo il guardiano dei dungeon, un tizio alto due metri che sarà il vostro primo problema all'inizio del gioco. Ovviamente è importante ricercare il dialogo con i tizi che si incontrano, non tanto per una questione di socializzazione o diplomazia, ma perché sennò **Shadowgate 64** non lo finirete mai! Gli NPC, o personaggi-non-giocanti, sono quasi sempre forieri di notizie e suggerimenti utili per la risoluzione della vostra odissea, a meno che la loro prima reazione sia quella di conficcarvi uno spadone a due lame nella pancia! Riguardo a questo, ci ripetiamo: non esiste un vero e proprio sistema di combattimento in **Shadowgate 64**, se ucciderete o verrete uccisi, dipenderà solo dall'utilizzo di alcune armi, così come utilizzate in un dato frangente tutti gli altri oggetti nel modo giusto o nel modo sbagliato.

LA STORIA FANTASTICA

I dati: 128Mbit di cartuccia con due slot di salvataggio già incorporati nella memoria tampone inclusa nella cartuccia, che non rendono quindi obbligatorio l'utilizzo del Memory Pak. Utilizzo dell'Expansion Pack da 4Mb per grafica in alta risoluzione. 113 mappe complessive per cui Kemco garantisce un minimo di 60 ore di gioco. Tirando le somme, si tratta di un genere inusuale per il 64-bit Nintendo, che pone l'accento sull'intuizione/esplorazione (nella manipolazione degli oggetti e nella comprensione degli enigmi) molto più che sull'azione. Insomma, come abbiamo ripetuto fino alla noia nel corso della preview, ci troviamo di fronte per la prima volta su N64 a un'avventura grafica con tutti i crismi, una scelta coraggiosa da parte di Kemco nel marasma di platform e action RPG presenti per il 64-bit della grande "N". Promette bene...

MEGA speciale E3 '99

L'E3, o Electronic Entertainment Expo, è un marasma di luci accecanti e suoni assordanti, donnine prosperose avvolte in abiti succinti e bizzarre maschere ambulanti, un flusso denso e multirazziale di giornalisti, addetti ai lavori e semplici appassionati. La fiera più importante d'occidente dedicata all'intrattenimento elettronico è un enorme contenitore di materiale videoludico da 525.000 metri quadrati rivestito da una colossale selva di impalcature d'acciaio. Coprirlo tutto, a piedi, nei tre giorni previsti dagli organizzatori (IDSA), è un'impresa. Provare ogni singolo gioco poi, è pura utopia. Nel cercare di vedere tutto, si rischia di non vedere niente. In compenso, dei ben 1.900 titoli presentati da più di 400 espositori assiepati nel Convention Center di Los Angeles, pochi possono vantare il merito di aver sorpreso qualcuno e pochi hanno pertanto attirato l'attenzione di Mega Console. Gli stand di Sega e Nintendo riempivano i due terzi della West Hall (la restante parte ospitava Sony e la line-up PlayStation 1999) denunciando nell'allestimento, nelle coreografie e più in generale nella filosofia espositiva, le rispettive nonché antitetiche strategie di mercato.

Nintendo

In virtù della soddisfacente diffusione della sua piattaforma in America, Nintendo ha potuto concentrarsi sulla valorizzazione dei suoi prodotti di punta. Un canyon artificiale accoglieva pertanto il *racing game* di LucasArts **Episode I Racer** (recensito su questo numero) invitando i visitatori a provare il prodotto lungo un'enorme catena di cabinati (almeno 20) immersi in una quasi totale oscurità mentre due mega schermi appesi a un'enorme parete di roccia sintetica offrivano le immagini dei testa a testa condotti da impavidi giocatori incuranti di fare brutte figure (a un certo punto ha fatto capolino anche Jake Lloyd, il bambiniello che impersona Anakin Skywalker nel film). Le pareti di un lungo corridoio *hi-tech* ospitavano lo sparatutto in soggettiva di Rare **Perfect Dark** (in uscita a dicembre) dall'aspetto impietosamente simile a **GoldenEye 007** tanto nelle *performance* dell'*engine* grafico quanto nelle animazioni dei nemici crivellati dai proiettili digitali sparati dai numerosi visitatori assiepati lungo una dozzina di postazioni e vigilati dallo sguardo suadente di un gruppo di donnine in abiti simil-sadomaso. Prodotti come **Jet Force Gemini** (l'adventure *sci-fi* di Rare promette un'esperienza ludica variegata ed accattivante; sarà disponibile dal 30 agosto) e **Donkey Kong 64** (notevole esercizio grafico grazie al supporto OBBLIGATORIO dell'*Expansion Pack* da 4 Mega che verrà venduto in *bundle* a partire dal 22 novembre) erano invece allocati nello stand principale Nintendo e decorati in accordo con le rispettive ambientazioni virtuali (bella la foresta sintetica allestita per **Donkey Kong 64**). Un maggiolino giallo imbottito di Pokémon era parcheggiato ai margini della sezione dedicata agli *spin-off* per Nintendo 64 e GBC ispirati alla Pikachu-mania dilagante tanto in Giappone quanto in America. **Pokémon Stadium** (noto come **Pokémon Stadium II** in Giappone) e **Pokémon Snap** (uno dei titoli più originali dello show) per N64 sembravano particolarmente graditi ai fan. Un mega schermo posto nel bel mezzo dello stand Nintendo offriva intanto brevi filmati di titoli tristemente esclusi dalla categoria dei demo giocabili all'E3. In compenso, i trenta secondi del filmato relativo a **Ridge Racer 64** di Namco hanno lasciato di stucco. Le offerte terze parti presenti in forma giocabile all'E3 non erano tantissime. Notevole **Eternal Darkness** co-prodotto da Nintendo e Silicon Knights, sicuramente migliore dell'apparentemente insipido **Hybrid Heaven** di Konami, caratterizzato da buone animazioni, ma da un ritmo di gioco pressappoco soporifero. Activision ha mostrato **Vigilante 8 2nd Offense** in modalità *four players* e in versione *hi-res* merito del supporto dell'Expansion Pack. Stesso dicasi per **Quake II** (recensito su questo numero). Intravisto anche un accattivante filmato relativo a **Nightmare Creatures 2**, annunciato per PC e Nintendo 64. Presso lo stand Capcom era possibile giocare una versione abbastanza progredita di **Resident Evil 2** per la piattaforma Nintendo, anch'esso compatibile con l'ormai lanciatissimo *add-on* da 4 mega. Notevole l'inclusione di tutti i FMV presenti nella versione PlayStation, sebbene impoveriti da una maggior percezione delle "quadrettature" tipiche dei sistemi di compressione simil MPEG. Meno notevole la persistenza delle scene di caricamento occorrenti nei passaggi fra una stanza e l'altra, retaggio della versione per il 32-bit Sony. Lo stand di una Infogrames sempre più mastodontica dopo l'acquisizione di Gremlin, Accolade e DID, era invaso per il 99% da produzioni PlayStation. Dell'unico titolo mostrato per il Nintendone, **V-Rally 64**, dovreste sapere ormai già tutto. La lista di titoli mediocri per l'unico hardware a 64-bit sul mercato aumenta allontanandosi ulteriormente dallo stand Nintendo. Deprimenti **Hydro Thunder** (scattoso fino

In un angolo dello stand Nintendo faceva bella mostra di sé questo interessante sistema Nintendo 64 per automobili.
Il prezzo? Solo 1499 dollari (quasi tre milioni di lire).

Il fenomeno Pokémon "occupava" buona parte dello stand Nintendo.

A differenza di Sega, Nintendo ha preferito valorizzare i titoli di punta allestendo precipue scenografie a tema.

all'inverosimile, esteticamente caotico, piattissimo dal punto di vista prettamente ludico) e il *remake* di **Paperboy** (praticamente ingiocabile) di Midway. Altrettanto stentate le conversioni degli strategici in tempo reale **Command & Conquer** e **StarCraft** previsti rispettivamente per il 28 giugno e il 27 settembre. Fossi in voi ne starei alla larga. Di converso, terrei decisamente ammanettato al polsino il Game Boy Color perché Capcom ha in serbo un paio di sorprese per il nuovo portatile a colori di Nintendo. A giudicare dal tempo trascorso da Mega Console davanti alle edizioni mini di **Resident Evil** e **Ghosts 'N Goblins**, incuranti del suadente richiamo delle luci stroboscopiche e dei suoni martellanti della fiera, la softeca di GBC si appresta ad arricchirsi di due piccoli capolavori. **Resident Evil** sorprende per la qualità della conversione sebbene il suo stato decisamente embrionale abbia impedito di analizzarlo più a fondo. Gli zombi stazionavano immobili ed invulnerabili ai colpi di pistola esplosi da un mini Redfield bicolore simpaticamente bidimensionale. La riedizione dell'*action game* gotico datato 1986 (in versione NES) è parsa dannatamente giocabile e presenta tutti e sette i livelli dell'originale. Decisamente gradita la possibilità di regolare il livello di difficoltà attraverso le tre classiche opzioni *easy*, *normal* e *hard*. **Ghosts 'N Goblins** non era certo noto per la sua semplicità. Arriva sempre da Capcom la risposta Nintendo al **King of Fighters R1** di SNK per il suo Neo Geo Pocket Color. **Street Fighter Alpha** per GBC promette di soddisfare i fan dei beat'em up offrendo 13 personaggi (10 + 3 segreti), più tutte le mosse e tutte le combo performabili nell'edizione in formato 1:1. Chiudono l'elenco dei titoli Capcom per GBC presentati all'E3 le edizioni tascabili dei mitici **1942** e **Bionic Commando** (eccellente l'animazione del gancio). Nintendo, dal canto suo, non poteva esimersi dal presentare l'ennesimo *spin-off* di Pokémon. Intitolato **Pokémon Pinball** (indovinate di che gioco si tratta?), sfrutta un sistema di vibrazioni inserito nella cartuccia, una sorta di mini Rumble Pack capace di percuotere (a nostro avviso con fastidiosa frequenza) l'intero GBC.

Sega

Alla valorizzazione dei singoli prodotti operata da Nintendo, Sega ha invece preferito un "accatastamento" pressoché caotico di tutta la *line-up* Dreamcast (composta da oltre 40 titoli!) in un'unica area espositiva, nella speranza di confortare i visitatori (nonché potenziali acquirenti) circa il supporto massivo del nuovo *hardware* da parte dell'industria videoludica mondiale. Lo splendido **Soul Calibur** (il miglior titolo Dreamcast dell'E3) rischiava pertanto di perdersi fra un marasma di produzioni di qualità medio-bassa il cui peggior esemplare risponde al nome di **Hydro Thunder** di Midway. Curiosa inoltre l'ostentazione di **Sega Rally 2** in modalità *multiplayer* a mezzo LAN. L'aggiornamento video delle sei postazioni linkate toccava a stento i 20fps. Vagando in stato pressoché confusionario fra l'esercito di monitor installati intorno a una decina di colonne poste a breve distanza l'una dall'altra, abbiamo notato **Air Force Delta** (e le sue evidenti similitudini con **Ace Combat** di Namco). Fluido, ma lentino, il simulatore di volo targato Konami aveva il suo seguito di curiosi. Subito dietro, un mediocre **Gundam Side Story 0079** faticava a generare un minimo di *appeal*. Qualche metro più in là, il clone di **Virtual On**, **Frame Gride** denunciava pesanti carenze dal punto di vista ludico mentre una fitta nebbia in (non troppa) lontananza lasciava perplessi circa la qualità dell'*engine* tridimensionale codificato da From Software. Scorrendo velocemente con lo sguardo i mediocri **Cart Racing** e **Buggy Heat**, l'attenzione si posava sul posticipatissimo **D2** di Warp. Il livello di gore e violenza visiva ci ha affascinato. Promettente... sempre che si decida a visitare gli scaffali dei negozi. Poco prima che un attacco di agorafobia acuta ci spingesse a scappare dal caos "allestito" da Sega, il dovere di cronaca ci ha richiamato all'ordine obbligandoci a proseguire fra un **Dynamite Cop** stranamente ignorato dai visitatori e un **Maken X** povero di nemici e poco gratificante dal punto di vista cosmetico. Dribblando abilmente l'orrido **Pen Pen Trilcelon** e bypassando **Psychic Force 2012** chinando il capo, una gradita sorpresa ha accolto i nostri sguardi basiti: **Ecco the Dolphin**. L'edizione Dreamcast del mitico nonché originale gioco acquatico by Appaloosa, apparso per la prima volta sul sistema Megadrive, ridava senso alla nostra voglia di vivere. Un impianto grafico da urlo, caratterizzato da una scenografia marina quasi mistica composta da imponenti architetture atlantidee, faceva da sfondo alla navigazione del delfino digitale più realistico mai visto in un videogame. Purtroppo, lo scatto da centometrista per l'accaparramento del controller finiva prima ancora di iniziare. Il controller non c'era affatto. La scritta "demo mode only" ha rigettato nel più profondo sconforto. Continuiamo. Argonaut conferma il suo talento creativo con **Red Dog**, un originale sparatutto urbano condotto alla guida di un mezzo ibrido nato dalla fusione fra un carro armato e una jeep. Tecnicamente eccellente, **Red Dog** sembra custodire sufficienti spunti ludici da meritare attenzione. Sebbene il sistema di controllo richieda diversi minuti di pratica, il coinvolgimento è immediato e l'attraversamento delle credibili ambientazioni *hi-tech* reso appagante da una *routine* di fisica dinamica decisamente realistica. Stesso plauso anche ad **Armada** il primo progetto di Metro 3D per Dreamcast, strutturalmente semplice, ma non meno divertente del mitico **Asteroids** da cui trae palese ispirazione. Davvero deludente, invece, il modo in cui Sega ha deciso di presentare il promettente **Shenmue** alla popolazione statunitense. Invece di offrire un poderoso assaggio dell'innovativo *concept* ideato da Yu Suzuki, Sega ha preferito presentarne solo alcuni frammenti. Tre le postazioni allestite, ognuna dedicata ad un singolo nonché marginale aspetto di **Shenmue**. La prima offriva un'insipida simulazione di tiro con le freccette (si, tutto qui). La seconda impegnava il giocatore in un breve *Quick Time Event* (lento e tutt'altro che divertente). La terza mostrava alcuni esempi di renderizzazione facciale in *real time* (tecnicamente impressionante, ma il gioco?). Invece di fugare i dubbi sollevati dall'inconsueto *design* di **Shenmue** presentando una porzione più estesa del progetto, Sega sembra essersi data la proverbiale zappata sui piedi confondendo le idee ai visitatori, molti dei quali abbandonavano il controller Sega con aria perplessa. Bella presentazione, complimenti. Altrettanto risibile la *performance* di **SeaMan** il gioco targato Vivarium basato sul riconoscimento vocale e strillato dalle *press release* Sega come la rivoluzione ludica del nuovo millennio. Alla prova dei fatti, i dialoghi occorsi fra i visitatori e

Un divertito visitatore cerca di comunicare con SeaMan... con scarso successo.

Nessun commento. Osservate l'espressione del tipo sulla destra.

Il caotico stand Sega sembrava un'immensa sala giochi.

l'enorme pesce dal volto umano, non avevano né capo né coda. Le risate della folla assiepata intorno allo schermo hanno gettano nel più nero imbarazzo l'addetto Sega deputato ad illustrare le presunte potenzialità di **SeaMan**. In compenso, le simulazioni corsistiche **Metropolis Street Racer** di Bizzarre Creations e **Shutoko Battle** di Genki denunciavano un'eccellente cosmesi, un buon livello di dettaglio e un aggiornamento video costantemente ancorato sui 60fps. L'*environment mapping* regna sovrano in entrambi i racing game con **Shutoko Battle** ulteriormente impreziosito da un gradevole effetto di persistenza delle luci dei fanalini di coda. Sebbene sia ormai arcinoto in seno agli *early adopters* Dreamcast nella sua edizione nipponica, **The House of The Dead 2** in versione USA ci ha sorpreso per due motivi: a) il sangue è rosso e non verde e b) non verrà venduto con *light gun* né Sega ha intenzione di commercializzare l'imprecisa periferica sul mercato statunitense. Non a caso, le postazioni dimostrative mettevano a disposizione solo il controller standard con ovvie conseguenze sul livello di gradimento suscitato. Mah! La carrellata sui titoli Dreamcast presentati all'E3 non può non concludersi con un breve accenno alle simulazioni sportive. Sega è ben consapevole della particolare predilezione del popolo americano verso questo genere videoludico e non sorprende lo sforzo compiuto dalla divisione Sega Sports per presentare il più ampio catalogo di offerte a pochi mesi dalla commercializzazione di Dreamcast nel Nord America (confermata per il 9 settembre). Al pari dei promettenti **Ready 2 Rumble** e **Cool Boarders**, titoli come **Sega NFL 2000** e **Sega NBA 2000** (entrambi sviluppati da Visual Concepts) non hanno faticato ad attirare l'attenzione degli yankee. Di fatti, entrambi vantano la velocità d'animazione ed il realismo della simulazione necessari per garantirsi l'apprezzamento e la fiducia dei fan. Grazie, inoltre, alla spettacolarizzazione concessa dall'impiego di telecamere mobili, pronte a sottolineare le azioni salienti con drammatiche zoomate ed evoluzioni prospettiche, e in virtù di un massiccio uso del *motion capture* e di sistemi di collisione avanzati, tesi a donare realismo dinamico ai movimenti degli atleti digitali, tanto **Sega NFL 2000** quanto **Sega NBA 2000** hanno probabilmente colpito nel segno con più efficacia di tutta la restante *line-up* Sega. **NFL Blitz 2000** di Midway con la sua modalità a quattro giocatori e **Quarterback Club 2000** di Acclaim con la sua particolarità di avere i volti degli atleti reali applicati su quelli virtuali, gettano altra carne sul fuoco facendo lievitare ulteriormente le previsioni di vendita.

Alla fine della fiera

Chiuse le porte dell'E3 fino al prossimo millennio (in realtà sarà necessario attendere un solo anno, non temete) e sulla via del ritorno a casa, è lecito se non addirittura obbligatorio esprimere un commento generale e magari sensato su quanto appena visto. Sega ha probabilmente presentato più giochi per il suo nuovo sistema di quanti ne fossero presenti allo stand Sony per PlayStation. Nintendo ha puntato sulla valorizzazione dei progetti più promettenti per Nintendo 64, ha alimentato l'hype tamagotchiano orbitante intorno al fenomeno Pokémon e spinto Game Boy Color verso previsioni di vendita massive presentando una line-up software di elevata qualità. Risultato? Una caterva di videogiochi sparsi un po' ovunque ed una forte emicrania derivante dal desiderio, inappagato, di vederli tutti...

ANNUNCIATO UFFICIALMENTE IL PROSSIMO SISTEMA NINTENDO

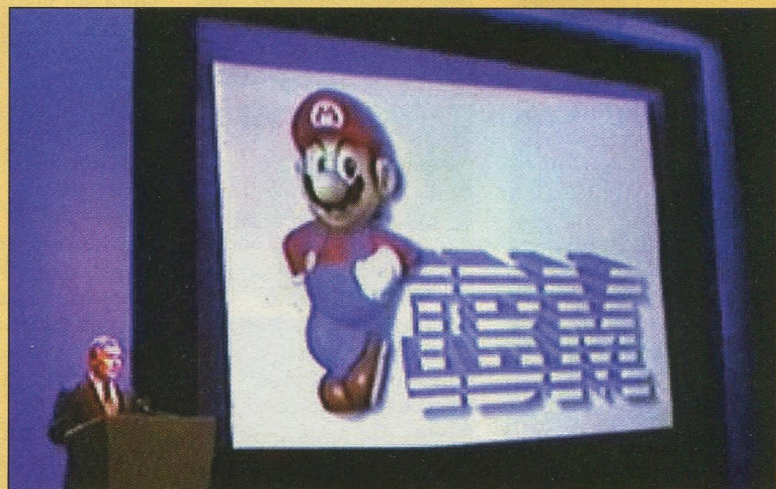
L'E3 è stato teatro di un annuncio importante. Il 12 maggio scorso, Howard Lincoln, presidente uscente di Nintendo of America, ha diffuso le prime notizie ufficiali in merito alle caratteristiche del prossimo sistema Nintendo noto col nome di "Dolphin". La pressione esercitata dall'imminenza del lancio di Dreamcast in Nord America e dall'annuncio delle specifiche tecniche di PlayStation 2 in Giappone, sono probabilmente i fattori scatenanti di questo sorprendente annuncio. Nato dalla collaborazione col colosso americano IBM, il processore principale di Dolphin (denominato "Gekko"), basato sull'architettura Power PC, promette prestazioni simili se non addirittura superiori a quelle dell'Emotion Engine montato sul prossimo sistema Sony. Facendo riferimento alla pura velocità di clock, il Gekko sembra essere di un terzo più rapido rispetto all'EE (400Mhz contro 300Mhz). Stesso dicasi per il processore grafico, operante alla velocità di 200MHz contro i 150Mhz del Graphics Synthesizer. L'unico elemento in comune fra i due sistemi è il Memory Bus Bandwidth (dal quale dipende la velocità di trasferimento dati dalla memoria principale al processore centrale della macchina) fissato sui 3.2 GB al secondo. Particolarmente rilevante è l'abbandono (una volta per tutte) del supporto siliceo (al secolo le cartucce) a favore di un più duttile nonché capiente DVD-Rom. Matsushita fornirà la tecnologia DVD necessaria. La presentazione di Dolphin si è svolta in gran segreto dietro le quinte dell'E3 di fronte ai maggiori esponenti dell'industria videoludica mondiale. Chi ha visto le prime dimostrazioni delle capacità grafiche di Dolphin si è limitato a dire "è come PlayStation 2, solo un po' più potente". Appare scontato il rinvio ad un prossimo aggiornamento non appena verranno diffuse maggiori notizie in merito.
Ah, dimenticavamo: il design del nuovo controller Nintendo sarà realizzato da Shigeru Miyamoto in persona.

SPECIFICHE DOLPHIN

CPU:
IBM Gekko Processor
400MHz Clock Speed
Semiconductor Process 0.18 micron Copper Technology

Grafica:
Chip Custom Designed by ArtX
200 Mhz Clock Speed
Semiconductor Process 0.18 micron Embedded DRAM Technology

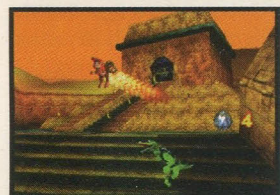
Memoria:
High Speed DRAM Technology
Memory Bus Bandwidth 3.2 GB/sec

Supporto: DVD

GIOCHI PER NINTENDO 64

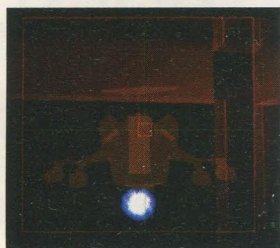
nintendo

Donkey Kong 64

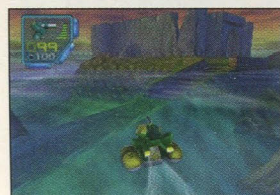
Genere: Platform
N° Giocatori: 1-4
Uscita: 22 novembre

Il nuovo platform poligonale di Rare è stato rivelato in tutta la sua grandiosità. Controllando Donkey Kong e parenti dovete completare svariati livelli caratterizzati che comprendono corse su carrelli, gare su barche e immersioni subacquee. In parte simile a **Banjo-Kazooie**, **Donkey Kong 64** è molto più vario e graficamente complesso. Grazie all'Expansion Pak, la cui presenza è obbligatoria, il gioco offre una profondità della visuale estremamente ampia ed una elevata fluidità. Rare ha implementato una modalità multiplayer a quattro giocatori.

Perfect Dark

Genere: Sparatutto
N° Giocatori: 1-4
Uscita: Dicembre

Immaginate un **GoldenEye** con quaranta armi disponibili, numerosi gadget e veicoli, nemici intelligenti, grafica e sonoro migliori, compatibilità con Expansion Pak e un'ora e mezza di scene d'intermezzo. Ora pensate a una modalità multiplayer con livelli costruiti ad arte, otto avversari contemporaneamente (quattro umani e quattro gestiti dalla CPU) e la possibilità di applicare il vostro volto ai personaggi che usate tramite GB Pak e Game Boy Camera. Questo è **Perfect Dark**, gli altri sono semplici sparatutto...

Jet Force Gemini

Genere: Azione
N° Giocatori: 1-4
Uscita: 30 agosto

Controllando i tre eroi del gioco, due umani ed un cane, affrontate insetti alieni che sbucano da ogni parte con un vasto arsenale di armi. Sono inoltre disponibili svariati veicoli che contribuiscono ad incrementare notevolmente la varietà di gioco. Non manca nemmeno un multiplayer mode che include sia modalità in cooperativa che deathmatch. La grafica è in stile Rare. Bella e basta!

Pokemon Snap

Genere: Safari fotografico
N° Giocatori: 1
Uscita: 27 giugno

Fotografate Pikachu e compagni badando a scattare il più vicino possibile e a catturare momenti particolari della loro vita. Un titolo per solo per Pokemon-fan ovviamente.

Pokemon Stadium

Genere: Simulazione
N° Giocatori: 1-4
Uscita: Ottobre

Pokemon Stadium 2 in versione americana. Combattete battaglie a turni con i vostri Pokemon allevati su Game Boy in arene di gioco completa-mente poligonali. **Pokemon Stadium** sarà commercia-lizzato assieme al GB Pak.

Eternal Darkness

Genere: Avventura/Azione
N° Giocatori: TBA
Uscita: Inizio 2000

Eternal Darkness è stata una delle sorprese più esaltanti dello show. Realizzato da Silicon Knights (Legacy of Kain su PlayStation), consiste in un'avventura horror alla **Resident Evil** piena di terrificanti sorprese che lasceranno il giocatore inchiodato allo schermo per tutta la durata del gioco. Per quanto interamente poligonale, **Eternal Darkness** utilizza inquadrature fisse per fornire un aspetto più cinematografico all'azione di gioco. Allo stesso scopo sono state inserite numerose sequenze animate in tempo reale.

Riqa

Genere: Azione
N° Giocatori: TBA
Uscita: Inizio 2000

Come se Lara non bastasse, ecco arrivare una nuova eroina armata fino ai denti. Nintendo è stata piuttosto parca d'informazioni a riguardo. Le uniche informazioni diffuse circa **Riqa** lo identificano come un gioco d'azione in terza persona con ambientazione fantascientifica. Tutto qui.

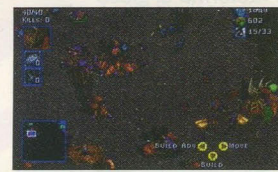
Command & Conquer 3D

Genere: Strategia
N° Giocatori: 1
Uscita: 29 giugno

Il popolare gioco di strategia per PC arriva su Nintendo in un'inedita veste poligonale. Costruite strutture, assemblate mezzi, arruolate soldati ma soprattutto raccogliete molti minerali. Il problema però è distinguere le vostre truppe in quell'ammasso di pixel...

Starcraft

Genere: Strategia
N° Giocatori: 1-2
Uscita: Settembre

Più attuale di **Command & Conquer**, il bidimensionale **Starcraft** per Nintendo 64 risulta superiore al titolo Westwood anche per la presenza di una modalità a due giocatori. Peccato che il dettaglio grafico sia il medesimo. Non ci resta che sperare nella modalità ad alta risoluzione mediante Expansion Pak.

Excitebike 64

Genere: Guida
N° Giocatori: 1-4
Uscita: Dicembre

Con **Excitebike 64**, Nintendo a trasposto la medesima costruzione dei tracciati della mitica versione per NES in un moderno gioco di motocross poligonale. Numerose modalità di gioco sono state incluse tra cui corse desertiche, montane, in-door, acrobatiche e multigiocatore. Mostrato solo sotto forma di video, **Excitebike 64** sarà distribuito entro Natale.

Super Mario Adventure

Genere: RPG
N° Giocatori: TBA
Uscita: TBA

All'E3 è riapparso con un nuovo nome **Super Mario RPG 2**. Al momento si sa solo che si tratta di un gioco di ruolo a scorrimento orizzontale.

Kirby 64

Genere: Azione
N° Giocatori: TBA
Uscita: TBA

Cancellato il primo progetto in quanto non raggiungeva i requisiti qualitativi posti da Nintendo, **Kirby 64** ritorna sottoforma di gioco d'azione poligonale. Nessun altra informazione è stata diffusa.

Mini Racers

Genere: Guida
N° Giocatori: 1-4
Uscita: Inverno

Definito come un **R.C. Pro Am** poligonale, **Mini Racers** vi permette di sfidare quattro amici in appassionanti gare con macchine radiocomandate. Per quanto possa apparire un semplice giochino, **Mini Racers** vanta fisiche di gioco degne di una simulazione automobilistica che contrastano con il suo stile prettamente arcade. La giocabilità si mantiene nei soliti elevati standard Nintendo.

Mario Golf 64

Genere: Sportivo
N°Giocatori: 1-4
Uscita: Settembre

Mario Golf sarà più simulativo di quanto si pensasse: terrà in considerazione direzione del vento, forza dei colpi, rotazione della pallina, riproducendo i colpi in maniera assolutamente realistica. Previsti sei percorsi per un totale di 108 buche. Presenti 10 personaggi della cricca di Mario (tra cui Luigi, Wario, la Principessa Peach e Yoshi). Previste opzioni come il Time Attack Mode in cui imbucare più palline nel minor tempo possibile e un Club Handicap Mode per favorire chi rimane indietro nelle competizioni. Un po' come nei coin-op di corsa.

Kobe Bryant in NBA Courtside 2

Genere: Sportivo
N°Giocatori: 1-4
Uscita: Novembre

In questo nuovo capitolo della saga di Kobe Bryant è stato posto l'accento sull'intelligenza artificiale. I difensori non si fanno superare come niente e rispettano maggiormente la loro posizione in campo. Molto migliorate anche la grafica (si parla di 200 poligoni solo per le teste dei giocatori) e le animazioni. **Kobe Bryant 2**, che gode di licenza NBA, gira in alta risoluzione anche senza l'utilizzo dell'espansione da 4MB (!) che invece potrebbe essere utilizzata per un replay speciale. Tra le opzioni si prevede: Arcade Mode, gara dei tre punti, editor di giocatori etc.

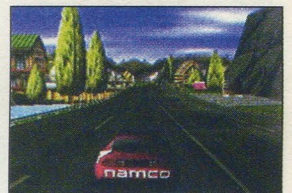
F-1 World Grand Prix 2

Genere: Corsa
N°Giocatori: 1-2
Uscita: Luglio

Il parco macchine sarà quello della stagione 1998 ma non chiedeteci perché. Le novità rispetto al predecessore comprendono un Tutorial Mode per imparare a guidare le F1, una helicopter view dall'alto e scene di intermezzo tipo la doccia di champagne sul podio a fine gara. Nuova anche l'opzione Challenge Mode, in cui venite catapultati in uno spezzone di una gara del 1998 e dovrete cavarvela dalla posizione e dalla condizione in cui vi trovate. Grazie all'espansione da 4MB la grafica avrà una risoluzione più alta e potrà essere memorizzata un'intera gara (nella versione precedente veniva memorizzato solo un giro).

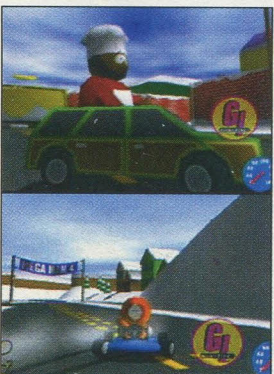
Ridge Racer 64

Genere: Corsa
N°Giocatori: 1-4
Uscita: TBA

Annunciato ufficialmente all'E3, il gioco incorporerà elementi dei primi due giochi della saga proponendo però una grafica rinnovata, nuove piste e nuove vetture. Al momento non ci è dato sapere numeri e nomi. E' sicura la possibilità di giocare in quattro contemporaneamente, per la prima volta nella storia della saga.

acclaim

South Park Rally

Genere: Guida
N° Giocatori: 1-4
Uscita: Fine 1999

Il primo dei due titoli con licenza South Park annunciati da Acclaim si è rivelato essere un gioco di guida. Kyle, Stan, Cartman e Kenny si sfidano in svariate gare per la cui vittoria è necessario non solo arrivare primi ma anche raggiungere determinati obbiettivi. Gli altri concorrenti potranno essere ovviamente bersagliati con le armi più assurde.

South Park: Chef's Luv Shack

Genere: Trivia
N° Giocatori: 1-4
Uscita: Autunno

South Park: Chef's Luv Shack consiste in un gioco di simile al nintendiano **Mario Party**. Impersonando i quattro marmocchi ideati da Matt Stone e Trey Parker, dovete rispondere alle domande che vi pone Chef e partecipare ad alcuni sottogiochi. In questi ultimi saranno presenti tutti i protagonisti della serie.

Armorines: Project S.W.A.R.M

Genere: Sparatutto 3D
N° Giocatori: 1-4
Uscita: Natale 1999

Realizzato con il medesimo motore grafico di **Turok 2**, **Armorines: Project S.W.A.R.M** è uno sparatutto in soggettiva che vede il giocatore alle prese con giganteschi insetti alieni. Le sue caratteristiche più peculiari comprendono: elevata intelligenza artificiale dei nemici, ampio arsenale disponibile, missioni affrontabili in cooperativa tra due giocatori e death match fino a quattro partecipanti.

Shadow Man

Genere: Avventura/Azione
N° Giocatori: 1
Uscita: Giugno

L'imminente gioco d'azione di Acclaim non poteva mancare all'E3. La versione presentata non mostrava nulla di nuovo rispetto a quanto annunciato sino ad ora. Attendetevi una recensione completa al più presto.

Turok: Rage Wars

Genere: Sparatutto 3D
N° Giocatori: 1-4
Uscita: Autunno

Acclaim ha deciso di produrre una versione di **Turok** specificamente studiata per il gioco in gruppo. I sedici personaggi disponibili potranno essere impiegati in quindici complesse arene di gioco. Svariate modalità saranno disponibili tra cui il gioco in cooperativa, l'addestramento e ovviamente il deathmatch.

In quest'ultimo sarà possibile aggiungere personaggi controllati dalla CPU.

Jeremy McGrath Supercross 2000

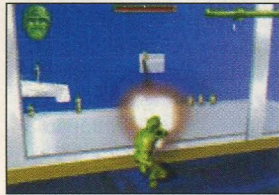
Genere: Corsa
N°Giocatori: 1-2
Uscita: Settembre

Confermato quello che già si sapeva del gioco: due discipline (Supercross al coperto e Motocross, come tutti sanno, all'aperto), Edit Mode per personalizzare moto e piloti, otto piste di motocross realmente esistenti e approvate dalla federazione NPG, utilizzo dell'espansione da 4MB.

3do

Army Men: Sarge's Heroes

Genere: Sparatutto 3D
N° Giocatori: 1-4
Uscita: Novembre

Arruolatevi nell'esercito di plastica di 3DO Company per combattere contro il malvagio esercito marrone in quattordici complesse missioni. **Army Men: Sarge's Heroes** include anche una modalità a quattro giocatori mediante split screen che promette di essere estremamente coinvolgente.

Battle Tanx II: Global Assault

Genere: Sparatutto 3D
N° Giocatori: 1-4
Uscita: Dicembre

Con più di venti livelli di gioco disponibili, **Battle Tanx II: Global Assault** promette di essere più longevo dell'episodio precedente. Non manca inoltre un'appassionante modalità multiplayer a quattro giocatori. Come ultimo tocco di classe, tutte le ambientazioni di gioco sono ispirate a luoghi reali come Washington e Parigi.

NFL Quarterback Club 2000

Genere: Sportivo
N°Giocatori: 1-4
Uscita: Agosto

Pochi dettagli ma l'impianto grafico ulteriormente rinnovato ci ha fatto davvero sbavare...

World Title Soccer e NBA Jam 2000

Confermato per Agosto il nuovo gioco di calcio di Acclaim con 32 team internazionali, 700 giocatori reali e alta risoluzione. Licenza NBA, carriera da allenatore con compravendita di giocatori e alta risoluzione per **NBA Jam 2000**.

Vigilante 8: Second Offense

Genere: Guida/Azione
N° Giocatori: 1-4
Uscita: Settembre

Con **Vigilante 8: Second Offense**, Acclaim ha voluto realizzare un titolo molto più impegnativo e longevo del precedente. Parecchi miglioramenti sono stati apportati all'aspetto grafico inclusi effetti realistici dei danni subiti. Le arene di gioco appaiono ora più ampie e complesse. Sono stati inoltre introdotti un numero maggiore di armi, macchine e personaggi. Aggiunte che si spera miglioreranno la mediocre meccanica di gioco ideata da Luxoflux Corp.

activision

A Bug's Life

Genere: Avventura
N° Giocatori: 1
Uscita: 26 Maggio

L'imminente avventura poligonale realizzata da Traveller's Tales vi permette di esplorare il mondo dello splendido film in computer grafica realizzato dagli autori di Toy Story. In esclusiva per la versione Nintendo 64 è stato aggiunto un Challenge Mode che contiene 60 missioni da completare entro un tempo limitato.

Toy Story 2

Genere: Azione
N° Giocatori: 1
Uscita: Inverno

Ispirato al lungometraggio omonimo previsto per Natale, **Toy Story 2** consiste in un gioco d'azione poligonale simile a **Super Mario 64**. Controllando Buzz Lightyear, dovete salvare gli altri giocattoli da un ingordo collezionista. Il gioco include sette differenti ambientazioni da esplorare colme di nemici ed ostacoli.

Space Invaders

Genere: Sparatutto
N° Giocatori: 2
Uscita: Inverno

Solo poche informazioni sono disponibili circa la versione per N64 del remake di questo storico sparatutto. Oltre all'aggiunta di boss di fine livello e potenziamenti delle armi, Activision ha inserito una modalità a due giocatori nella quale è possibile inviare orde di nemici nello schermo avversario.

Nightmare Creatures II

Genere: Azione
N° Giocatori: 1
Uscita: 31 ottobre

Il nuovo episodio di **Nightmare Creatures** promette molto più gore e violenza del precedente. Un maggiore dettaglio grafico è assicurato da un nuovo motore poligonale che consente l'impiego di texture dotate di splendidi colori e sfumature. I tre personaggi giocabili, diciotto livelli di gioco e trenta mostri assetati di sangue contribuiranno a terrorizzarvi la notte del prossimo Halloween.

Spiderman

Genere: Azione
N° Giocatori: 1
Uscita: TBA

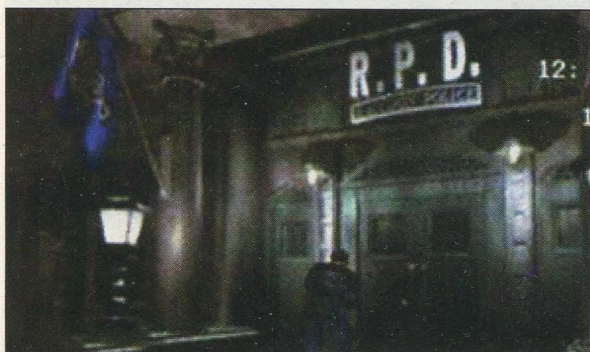
Il gioco dedicato al nostro tessiragnatele preferito è apparso brevemente sottoforma di video. Dal poco che si è visto, lo scopo del gioco consiste nello sconfiggere i nemici storici dell'Uomo Ragno a colpi di pugni e ragnatele. Molte delle ambientazioni del fumetto sono state incluse come il carcere per super-criminali La Volta e il Golden Gate. Sfortunatamente nessuna data di uscita è stata ancora diffusa.

capcom

Resident Evil 2

Genere: Avventura/Azione
N° Giocatori: 1
Uscita: 11 novembre

Angel Studios ha compiuto veramente un miracolo. Poco si è perso nel processo di conversione da PlayStation. Grazie all'impiego di una cartuccia da ben 512 Mbit, L'horror Capcom include infatti tutte le ambientazioni, il parlato e soprattutto il Full Motion. L'effetto della compressione dei dati è evidente, soprattutto nei filmati. Il risultato è comunque godibilissimo considerando i limiti del supporto siliceo. Il controllo del personaggio avviene tramite il 3D stick che offre una precisione di movimento superiore a quella del pad PlayStation. Esclusivi della versione N64 saranno una serie di informazioni relative al capitolo precedente sparse per il gioco e la possibilità di cambiare il colore del sangue per i più schizzinosi.

electronic arts

Knockout Kings 2000

Genere: Sportivo
N°Giocatori: 1-2
Uscita: Autunno

Promessa la presenza di 25 stelle della boxe di tutti i tempi. Alcuni nomi:Mohammed Alì, Sugar Ray Leoard, Joe Frazier e Oscar De La Hoya. Tre categorie: Massimi, Medi, Leggeri. Già uscito in versione PSX, è stato completamente riprogrammato per N64 e il motion capture è stato effettuato sulle movenze di Sugar Ray Leonard. I tasti A e B corrispondono a mano destra e sinistra e combinandoli con R si ottengono i super-colpi. Con Z e pad analogico ci si difende. Smanettando col pad si può anche recuperare l'energia persa. Previsto un editor per creare pugili nuovi dal nulla.

CyberTiger Woods PGA Tour 2000

Genere: Sportivo
N°Giocatori: 1-4
Uscita: Autunno

La nuova puntata della saga golfistica di EA Sports concede al giocatore la possibilità di migliorare le proprie abilità durante tutta una carriera e di creare dal nulla un golfista. Previsto l'utilizzo di un singolo tasto per i meno avvezzi al sistema di controllo golfistico. Il gioco ha anche una componente arcade: sarà possibile scoprire golfisti segreti e trovare addirittura dei power-up lungo il percorso nella forma di un nuovo equipaggiamento!

Supercross 2000

Genere: Corsa
N°Giocatori: 1-4
Uscita: TBA

Poche info per questa "simulazione" di motocross: sicuri i nomi reali di famosi campioni di questa disciplina, sponsor veri e un editor per creare un pilota personalizzato.

Madden NFL 2000

Genere: Sportivo
N°Giocatori: 1-4
Uscita: Autunno

Previsto un Arcade Mode tutto nuovo, nuove azioni e esultanze e un Tutorial Mode per insegnare le basi ai principianti. Per ora non se ne sa di più!

NBA Live! 2000

Genere: Sportivo
N°Giocatori: 1-4
Mbit: TBA
Uscita: Autunno

Il gioco vi permetterà di impersonare vecchie glorie del basket come Julius "Dr. J" Erving, ed è probabile la presenza di leggende come Larry Bird, Kareem Abdul-Jabbar, Earvin "Magic" Johnson e lo stesso Michael Jordan! Dovrebbero essere presenti anche squadre leggendarie dagli anni cinquanta fino a quelle odierne tutte con nomi reali e relativi parametri già impostati. A livello grafico, sono impressionati le diverse espressioni facciali che i cestisti possono assumere durante una partita. La versione presentata all'E3 era completa al 50%.

FIFA 2000 e NHL Hockey 2000

I due giochi sono stati annunciati in versione N64 ma all'E3 non è stata mostrato nulla né sono stati forniti dati sulle caratteristiche e sulle date di uscita. Non ci resta che attendere fiduciosi...

Hot Wheels

Genere: Guida
N° Giocatori: 1-4
Uscita: Autunno

Il nuovo gioco di guida EA vi mette a bordo delle mitiche macchinine nate negli anni '60. Scegliendo una tra le quaranta vetture disponibili, dovete lanciarvi in spericolate gare in quattro ambientazioni differenti. In ogni circuito sono presenti i classici ostacoli delle autopiste Hot Wheels come incroci, giri della morte e trampolini. EA ha particolarmente curato la realizzazione della colonna sonora affidata a Metallica, Mix Master Mike e The Reverend Horton Heat.

infogrames

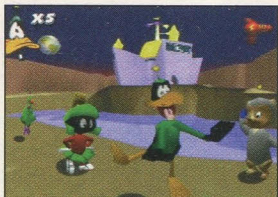
Taz Express

Genere: Avventura
N° Giocatori: 1-4
Uscita: Autunno

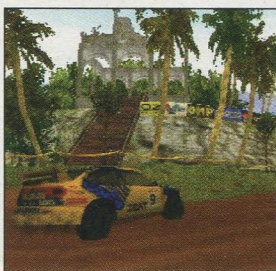
Aiutate il povero Taz a compiere il suo lavoro nell'agenzia di trasporti Tasmanian Express risolvendo enigmi ed evitando ostacoli in questa avventura poligonale. Infogrames ha inoltre aggiunto una modalità deathmatch a quattro giocatori.

Duck Dodgers in the 23rd Century

Genere: Adventure
N° Giocatori: 1
Uscita: Dicembre

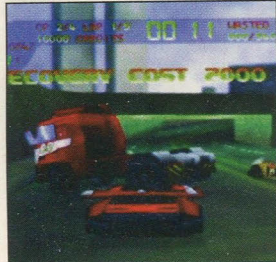
Sviluppata da Paradigm, quest'avventura vi vede nei panni del mitico papero della Warner intenti a salvare il mondo dall'alieno Marvin the Martian. Lo scopo del gioco consiste nel recupero della micidiale arma PU-36 i cui pezzo sono sparsi su sette pianeti divisi in quarantadue livelli.

Test Drive Rally

Genere: Guida
N° Giocatori: TBA
Uscita: Inverno

Precedentemente noto come **Rally Masters**. Primo titolo della serie a raggiungere il Nintendo 64, **Test Drive Rally** consiste in un duello uno contro uno in una gara con altri sedici partecipanti in cinquanta tracciati differenti. Le macchine subiscono danni reali dagli incidenti che modificano sia il loro aspetto che le loro prestazioni. Sono inoltre comprese numerose modalità di gioco compreso un multiplayer mode ed un sistema di personalizzazione delle auto.

interplay

Carmageddon 64

Genere: Guida
N° Giocatori: 1-4
Uscita: Estate

Il discusso gioco di guida **Carmageddon** è in arrivo per Nintendo 64. Il gioco vi mette a disposizione venticinque macchine, personalizzabili con vari tipi di armi, con le quali dovete spazzare via i mutanti che infestano il pianeta. Oltre alla modalità principale, che include più di trenta circuiti, sono presenti cinque multiplayer mode. Il gioco è compatibile con svariate periferiche tra cui volanti e Memory Pak.

Wild Water World Championship

Genere: Guida
N° Giocatori: 1-4
Uscita: Inverno

In pratica un **Mario Kart** acquatico in cui dieci personaggi si sfidano in otto circuiti differenti. Per avere la meglio sui vostri avversari potete utilizzare svariate armi e potenziamenti. Le modalità di gioco incluse comprendono Adventure, Buoy Run, Time Trial, Party e Versus.

Kemco

Daikatana

Genere: Sparatutto 3D
N° Giocatori: 1-4
Uscita: Inverno

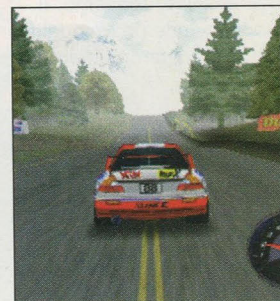
Kemco è riuscita ad accaparrarsi il lungamente atteso sparatutto poligonale in prima persona di John Romero (**Doom**, **Quake**). Trentacinque armi differenti da impiegare contro sessantaquattro mostri diversi viaggiando nel tempo per recuperare la leggendaria spada Daikatana. E' inoltre presente un Multiplayer Mode i cui dettagli non sono ancora stati definiti. La versione N64 non dovrebbe presentare nessuna forma di censura. In alta risoluzione.

Top Gear Hyper-Bike

Genere: Corsa
N°Giocatori: 1-2
Uscita: Novembre

Sviluppato dagli stessi autori di **Top Gear Overdrive**, il nuovo gioco di motocross targato Kemco proporrà tre tipi di motociclette: dirt-bikes, street-bikes e una categoria segreta. Kemco ha acquisito i diritti di marche famose come Ducati e Suzuki. Il gioco proporrà sei scenari tra cui rovine egizie, una foresta, la campagna inglese, Stonehenge e le strade di Firenze! Sfrutterà l'espansione da 4MB per attivare l'alta risoluzione.

Top Gear Rally 2

Genere: Corsa
N°Giocatori: 1-2
Uscita: Novembre
15 modelli di macchine reali come Ford Focus, Toyota Celica, Lancia Delta e Renault Alpine A110; scuola guida, possibilità di personalizzare la carrozzeria delle vetture. La componente manageriale prevede che si accumulino sia punti-esperienza per migliorare le proprie abilità sia denaro per acquistare nuove macchine. Ogni gara verrà completata non coprendo un intero circuito chiuso ma procedendo per lunghi tratti ogni volta. Utilizza l'espansione da 4MB per l'alta risoluzione.

koei

Winback

Genere: Azione
N° Giocatori: 1-4
Uscita: Estate

Il **Metal Gear Solid** di Koei era presente all'E3 in forma giocabile. La principale novità della versione presentata era la presenza di una modalità deathmatch a quattro giocatori. Le arene mostrate erano un po' piccole, elemento che rendeva il gioco frenetico ma poco strategico. Sfortunatamente la demo presentava anche i medesimi problemi d'inquadratura delle versioni di prova.

konami

Major League Soccer (aka International Superstar Soccer 99 aka Perfect Striker 2)

Genere: Sportivo
N°Giocatori: 1-4
Uscita: Estate

Presentato ovviamente in versione americana, tanto da avere addirittura assunto il nome della lega professionistica yankee, ecco a voi il gioco più atteso dell'anno: **International Superstar Soccer 99**! Confermate le novità che già erano trapelate: opzione manageriale (chiamata Success Mode) che copre la carriera di un singolo calciatore in erba e tasto Z da usare per effettuare un saltino che elude il tackle avversario. Altre caratteristiche inedite: le condizioni del tempo che cambiano durante un incontro e, visto che si tratta della versione USA, il campionato americano a 12 squadre con tanto di play-off. Prevista comunque la presenza di 50 team internazionali.

Hybrid Heaven

Genere: Azione/RPG
N° Giocatori: 1
Uscita: 2 giugno

Per quanto Konami si sia allontanata dal suo progetto originario aggiungendo elementi di gioco d'azione, **Hybrid Heaven** rimane comunque un RPG. Quando incontrate un nemico, la battaglia avviene per mezzo di menù come in un comune gioco di ruolo. Stando al suo creatore Yasuo Daikai, non mancheranno situazioni di gioco che richiedono l'uso di cervello anziché la semplice forza bruta.

Castlevania Special Edition

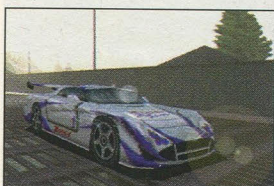
Genere: Azione
N° Giocatori: 1
Uscita: Autunno

Konami ha approfittato dell'E3 per annunciare una versione migliorata di **Castlevania 64**. Realizzato da KCE Kobe, utilizza una versione migliorata del precedente motore di gioco. Il protagonista è il licantropo Kohnel il cui scopo è quello di cercare Dracula. La cosa strana è che il nostro uomo lupo è indeciso se vuole ucciderlo oppure unirsi a lui. La trama è ambientata diverso tempo prima dell'arrivo di Reinhardt Schneider quando Dracula non era ancora il signore dei vampiri. Non è ancora chiaro quanto del vecchio gioco è stato conservato in questa nuova versione.

midway

World Driver Championship

Genere: Azione
N° Giocatori: 1-2
Uscita: 16 giugno

Realizzato da Boss Games, **World Driver Championship** vi permette di scegliere tra trentatre bolidi con i quali affrontare dieci circuiti differenti. Fisica di gioco e controlli sono stati realizzati all'insegna dell'assoluto realismo. Il gioco include una modalità a due giocatori mediante split-screen.

Mortal Kombat Special Forces

Genere: Azione
N° Giocatori: 1
Uscita: Inverno

Impersonando Sonya o Jax dovete completare svariate missioni affrontando orde di nemici, sfruttando arti marziali ed armi, e risolvendo enigmi. Caratterizzata da aree di gioco squadrate e povere di dettaglio, la demo mostrata non era un grande esempio di programmazione. Auguriamoci che la versione definitiva sia migliore...

NFL Blitz 2000

Genere: Sportivo
N°Giocatori: 1-4
Uscita: Settembre

La vera novità è la possibilità di giocare in quattro contemporaneamente. Dopodiché abbiamo il "Blitz Passing", ovvero la possibilità di aseegnare un tasto a ogni singolo receiver, l'influenza del vento sui calci piazzati, cinque stadi nuovi e roster aggiornati alla stagione 1999, incluse le nuove franchigie Cleveland Browns e Tennessee Titans. Previsto addirittura un Trivia Mode alla fine di ogni partita con oltre 1000 quesiti sulla NFL!

thq

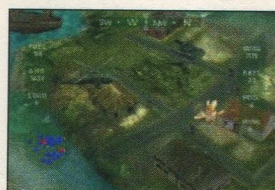
Road Rash 64

Genere: Azione/Guida
N° Giocatori: 1-4
Uscita: Autunno

Ispirato all'omonimo titolo di EA, **Road Rash 64** è un gioco di guida nel quale venite esplicitamente incoraggiati ad ignorare ogni regola sportiva. Colpite i vostri avversari con ogni arma che avete a disposizione e non dimenticate di dispensare un po' di violenza anche ai passanti.

Nuclear Strike

Genere: Sparatutto
N° Giocatori: 1
Uscita: Inverno

Utilizzando quindici differenti veicoli, che comprendono elicotteri, aerei a decollo verticale e carri armati, dovete sconfiggere un'organizzazione terroristica. Il gioco non si limita ad essere un semplice sparatutto, se non pianificate bene le vostre missioni vi troverete in seria difficoltà.

NomenQuest

Genere: RPG
N° Giocatori: 1
Uscita: Inverno

Ben poco si sa di questo nuovo gioco di ruolo. Sviluppato dagli sviluppatori canadesi H20, sarà commercializzato entro Natale.

Bassmaster 2000

Genere: Pesca
N° Giocatori: 1-2
Uscita: Inverno

Accurata simulazione di pesca lacustre con licenza B.A.S.S. Il gioco include una modalità in split-screen a due giocatori ed è compatibile con l'Expansion Pak per una maggiore risoluzione grafica.

titus

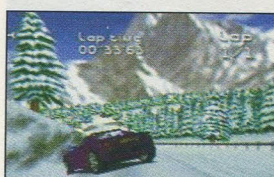
Roadsters Trophy

Genere: Guida
N° Giocatori: 1-4
Uscita: 16 Settembre

Sequel senza nessuna licenza automobilistica di **Automobili Lamborghini**, **Roadsters Trophy** consiste in una evoluzione del suo predecessore. L'aggiunta più interessante riguarda la possibilità di scommettere sulle gare per incrementare il proprio budget.

Blues Brothers 2000

Genere: Platform
N° Giocatori: 1-4
Uscita: Estate

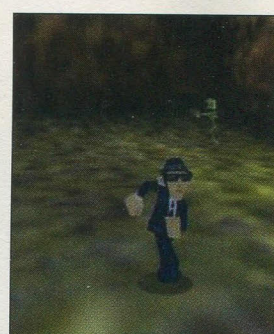
Blues Brothers 2000 promette di essere un discreto tie-in di un pessimo film. Nel gioco vi sono cinque differenti mondi da esplorare pieni di enigmi di tipo musicale. E' stato inoltre inclusa una modalità deatmatch a quattro giocatori.

red storm

Rainbow Six

Genere: Strategia/Azione
N° Giocatori: 1-4
Uscita: 5 ottobre

Rainbow Six è uno sparatutto in soggettiva per PC estremamente realistico che contiene numerosi elementi strategici. La versione N64 del gioco conserva molte delle caratteristiche del gioco originale vantando in aggiunta una campagna multigiocatore per due persone, un Multiplayer Mode a quattro giocatori ed alcuni miglioramenti nella grafica e nella meccanica di gioco.

ubi soft

video system

Tonic Trouble

Genere: Platform
N° Giocatori: 1
Uscita: 10 luglio

Coloratissimo e pieno di humor, **Tonic Trouble** è uno dei titoli più attesi per N64. Nove livelli colmi di enigmi e bizzarri nemici da sconfiggere ai quali si aggiunge uno segreto raggiungibile con non poche difficoltà.

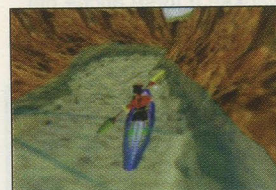
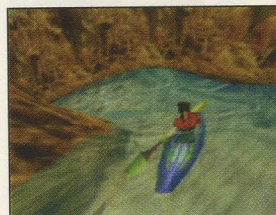
Rayman 2: The Great Escape

Genere: Platform
N° Giocatori: 1
Uscita: 16 Settembre

Il platform di Ubi Soft si sta rivelando più originale e vario del previsto. La demo mostrata all'E3 includeva persino un livello a bordo di waterski ed uno su di un razzo. Ottimo anche il livello di dettaglio grafico caratterizzato da splendide texture e un largo impiego di effetti speciali.

Wildwaters

Genere: Sport
N° Giocatori: 2
Uscita: Inverno

Wildwaters è un simulatore di kayak con il quale potete lanciarvi in sei differenti percorsi fluviali. Sono incluse diverse modalità di gioco tra cui Arcade, Championship, Finals, Time Trial e Versus Battle.

Harrier 2001

Genere: Simulazione
N° Giocatori: 1-4
Uscita: Inverno

Il realistico e nel contempo giocabile simulatore realizzato da Paradigm vi permette di affrontare più di venti missioni da completare impiegando le cinquanta armi differenti che compongono il vostro arsenale. Estremamente curata la fisica di gioco degna di un simulatore di volo per PC. **Harrier 2001** comprende anche un multiplayer mode a quattro giocatori.

GIOCHI PER DREAMCAST

Sega

Shenmue

Genere: Avventura
N° Giocatori: 1
Uscita: 5 agosto

Come è successo al Tokyo Game Show, Sega ha sezionato **Shenmue** in vari cabinati che mostravano alcuni degli elementi del gioco. Grafica eccezionale d'accordo, ma quando potremo vederlo completo?

Ecco the Dolphin

Genere: Azione
N° Giocatori: 1
Uscita: Natale

Il filmato mostrato da Sega era impressionante. Ecco si muoveva in modo incredibilmente realistico a sessanta fotogrammi al secondo. Lo scopo del gioco consiste nel ritrovare la famiglia e gli amici di Ecco dispersi in un vortice. Sfruttando il suo sonar, il nostro delfino deve risolvere svariati enigmi oltre che vedersela con un vasto campionario di fauna marittima ostile. Sega ha dichiarato che sono necessarie più di trenta ore di gioco per completare **Ecco the Dolphin**, non male per un gioco d'azione.

Floigan Brothers

Genere: Avventura/Azione
N° Giocatori: 1
Uscita: TBA

Floigan Brothers è un gioco estremamente originale che vanta l'impiego di complesse routine d'intelligenza artificiale. Controllando Hoigel Floigan dovete convincere con l'astuzia il vostro fratello idiota Moigal ad eseguire i vostri ordini in modo da risolvere i vari enigmi del gioco. Moigal è controllato dalla CPU ed il suo comportamento tiene conto di moltissime variabili comprese le classiche incomprensioni tra fratelli. All'E3 è stato mostrato solo sottoforma di video quindi al momento ci è impossibile giudicare l'effettiva efficacia delle routine d'intelligenza artificiale ideate per Moigal.

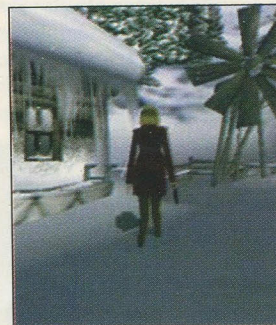
Chakan

Genere: Azione
N° Giocatori: 1
Uscita: TBA

Un motore grafico da un milione di poligoni al secondo e un'ambientazione degna del miglior film horror sono le promettenti caratteristiche di **Chakan**, sequel dell'omonimo gioco per Megadrive. Poco ci è dato sapere riguardo questo titolo se non che è realizzato da AndNow assieme a Ed Anunziata, il creatore del primo **Chakan** e di **Ecco The Dolphin** per Megadrive.

D2

Genere: Avventura/Azione
N° Giocatori: 1
Uscita: TBA

L'avventura di Kenji Eno composta da ben quattro GD-Rom è ancora lontana dall'essere ultimata. Le ultime demo mostrate rivelavano un elevato dettaglio grafico e un'ottima fluidità. E' stato inoltre rivelato l'uso del VMS nel gioco, sul monitor del PDA Sega sarà visualizzata una bussola che aiuterà il giocatore ad orientarsi. Originale, come tutte le idee di Eno...

Frame Gride

Genere: Sparatutto
N° Giocatori: 1-2
Uscita: 15 luglio

Solo due demo giocabili in tutto l'E3! Una lunga attesa per trovarsi di fronte a tempi di caricamento eccessivi (più di un minuto!), nebbia e un sistema di controllo tutt'altro che immediato. La demo non consentiva di giocare in doppio o in rete, non è quindi stato possibile testare il motore grafico in quelle condizioni. Se questi problemi non verranno eliminati nel gioco finale, meglio aspettare **Virtual On 2**...

TNN Motorsports: Hardcore Heat

Genere: Guida
N° Giocatori: 1-2
Uscita: 8 luglio Giappone, Settembre USA

Intitolato **TNN Motorsports: Hardcore Heat**, **Buggy Heat** ha fatto un'impressione migliore rispetto alle prime demo. Sono apparsi finalmente gli avversari ed era inoltre disponibile una modalità multigiocatore. La risposta del sistema di controllo però lascia ancora a desiderare...

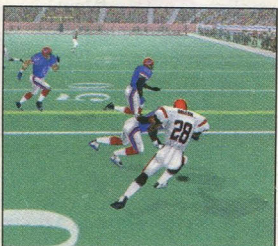
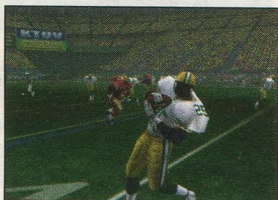
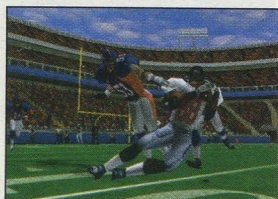
Crazy Taxi

Genere: Guida
N° Giocatori: 1-2
Uscita: Primavera 2000

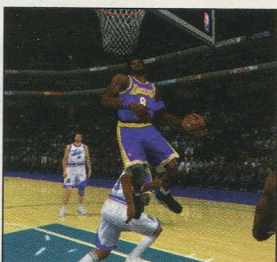
Sega ha approfittato dello show per annunciare ufficialmente la conversione di **Crazy Taxi** per Dreamcast. Nessun dettaglio è stato ancora fornito se non che uscirà nella primavera del prossimo anno in Giappone, USA ed Europa.

NFL 2000

Genere: Sportivo
N°Giocatori: 1-4
Uscita: Settembre

Graficamente, Visual Concepts ha sfornato qualcosa di assolutamente fenomenale con migliaia di poligoni per ogni giocatore. E' prevista la possibilità per il futuro di collegarsi a Internet per scaricare le statistiche aggiornate (non sappiamo con che cadenza) dei giocatori. Pane per i denti degli yankee e forse anche dei nostri.

NBA 2000

Genere: Sportivo
N°Giocatori: 1-4
Uscita: Settembre

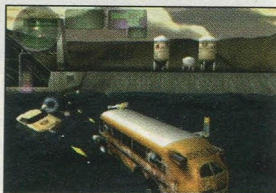
A uno stadio di completamento inferiore rispetto a NFL 2000, ma comunque un festa per gli occhi. Anche per NBA 2000 vale il discorso di una probabile possibilità di scaricamento statistiche via Internet durante la stagione del campionato NBA.

NHL 2000 e World Series Baseball 2000

Gli sport che mancavano al pubblico americano. In fiera non si è visto nulla, ma sono annunciati ufficialmente per la gioia di tutti gli appassionati sportivi.

activision

Vigilante 8: Second Offense

Genere: Guida
N° Giocatori: 1-4
Uscita: TBA

Vigilante 8: Second Offense per Dreamcast è stato presentato in forma giocabile. Tra le caratteristiche peculiari del gioco abbiamo la presenza di un discreto numero di modalità multigiocatore che includono il combattimento a squadre, tutti contro tutti e in cooperativa nel Quest Mode. La data di uscita di **Vigilante 8: Second Offense** non è stata ancora definita, secondo indiscrezioni dovrebbe comunque essere completato entro la fine dell'anno.

Blue Stinger

Genere: Avventura/Azione
N° Giocatori: 1
Uscita: Settembre

Activison ha presentato anche la versione occidentale di **Blue Stinger.** La sua uscita è prevista con il debutto americano di Dreamcast.

accolade

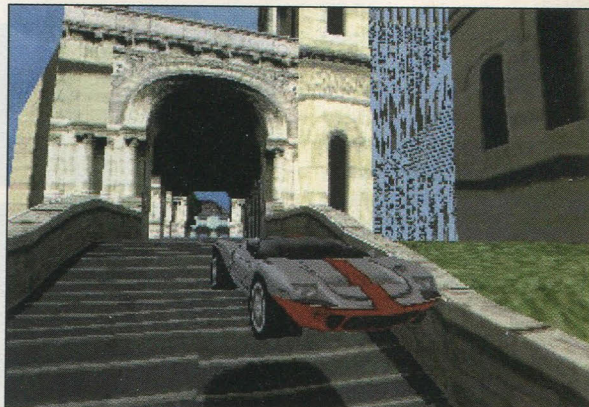
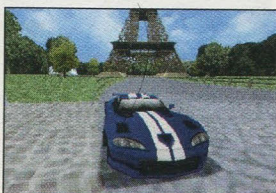
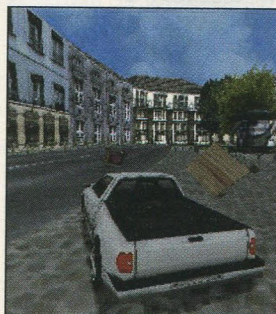
Slave Zero

Genere: Sparatutto
N° Giocatori: 1-4
Uscita: Settembre

La conversione dello sparatutto robotico **Slave Zero** da PC sembra procedere bene tanto che molto probabilmente verrà distribuiti poco dopo il lancio americano di Dreamcast. Nel gioco pilotate un mech tecnorganico alto quanto una casa, pesantemente armato ed estremamente agile. Potete saltare, arrampicarvi e distruggere ogni cosa che vi circonda.

Test Drive 6

Genere: Guida
N° Giocatori: TBA
Uscita: TBA

Test Drive 6 per Dreamcast è ancora agli stadi iniziali di sviluppo e nulla si sa riguardo la conversione. Vi forniremo notizie più dettagliate non appena Accolade avrà completato la prima demo del gioco.

argonaut software

Red Dog

Genere: Sparatutto
N° Giocatori: 1-4
Uscita: Autunno

Gli sviluppatori di **Star Fox** e **Buck Bumble** hanno mostrato un promettente sparatutto che ha ben impressionato una larga fetta di pubblico allo show. In pratica lo scopo del gioco consiste nell'esplorare una dettagliata area di gioco con il vostro carro sparando a tutto ciò che si muove.

atlus

Maken X

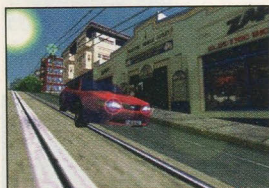
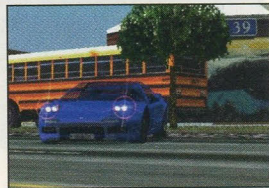
Genere: Azione
N° Giocatori: 1
Uscita: Inverno

Definire **Maken X** uno sparatutto in soggettiva può essere errato visto che si usano solo armi bianche, ma dà un'idea generale della meccanica di gioco. Esplorate svariate aree di gioco, proposte nella demo in modo un po' troppo lineare, facendo a fette strani tipi abbigliati in modo buffo. Ogni tanto è necessario risolvere qualche enigma saltando qua e là alla **Turok**.

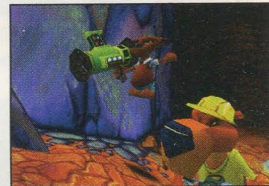
bizarre creations

Metropolis Street Racer

Genere: Guida
N° Giocatori: 1-2
Uscita: 29 Settembre

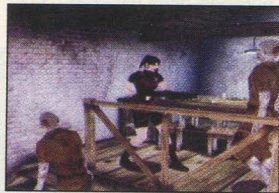
Sfortunatamente la demo di **Metropolis Street Racer** mostrata allo show era troppo incompleta per consentire una visone globale del gioco. Con il suo ampio numero di macchine disponibili e le sue ambientazioni fotorealistiche, il gioco di guida dei Bizarre è uno dei titoli più attesi per Dreamcast. Speriamo solo che riescano a risolvere tutti i problemi del sistema di controllo entro il debutto europeo della console.

Furballs

Genere: Azione
N° Giocatori: 1
Uscita: TBA

Ancora orfano di una casa di distribuzione, **Furballs** è un promettente gioco d'azione che ha come protagonisti diversi animali antropomorfi, ognuno con caratteristiche differenti. Il giocatore deve sfruttare le loro abilità per risolvere svariati enigmi e nel contempo blastare i numerosi avversari che appaiono sullo schermo. I video mostrati hanno rivelato un eccellente motore grafico dall'elevata flessibilità.

capcom

Bio Hazard: Code Veronica

Genere: Avventura
N° Giocatori: 1
Uscita: Inverno

Altro video di uno dei titoli più attesi per Dreamcast. Sebbene non sia stato rivelato molto sul gioco, si sono potuto ammirare i vantaggi di un'ambientazione interamente poligonale. Non solo le pareti e gli oggetti possono essere danneggiati ma le lampade se urtate dondolano modificando la distribuzione della luce all'interno della stanza! Vi saranno inoltre alcuni cambi d'inquadratura che comprenderanno anche una visuale in soggettiva. Tra gli altri elementi di gioco emersi dall'E3 abbiamo la conferma circa la presenza di altri personaggi utilizzabili oltre Clair. E' stato inoltre inserito uno Zapping System simile a quello del secondo episodio. Per finire, la durata totale del gioco è di circa una dozzina di ore, come gli altri **Resident Evil**.

Street Fighter Zero 3

Genere: Picchiaduro
N° Giocatori: 1-3
Uscita: 29 luglio Giappone, ottobre USA

Oltre a essere assolutamente identico al coin-op, **Street Fighter Zero 3** per Dreamcast presenta tutti i trentacinque personaggi disponibili sin dall'inizio ed avrà tutte le modalità della versione PlayStation più due inedite. Queste comprendono una Dramatic Battle dove possono partecipare tre giocatori contemporaneamente e una modalità via Internet che consente di scambiarsi record e combattenti personalizzati.

crave

Aerowings

Genere: Simulazione
N° Giocatori: 1
Uscita: 9 settembre

Aero Dancing in versione americana. Finalmente potremo capire cosa ci dicono capi squadriglia, gregari e torri di controllo!

Tokyo Xtreme Racer

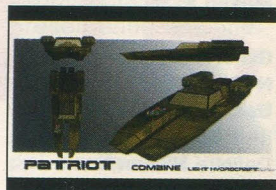
Genere: Guida
N° Giocatori: 1-2
Uscita: 27 maggio Giappone, 9 settembre USA

Shutokoo Battle localizzato per il mercato occidentale. Tutte le caratteristiche dovrebbero essere conservate, incluso il Quest Mode.

imagic

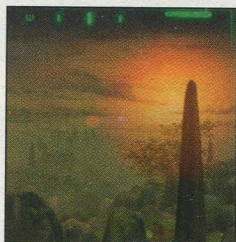
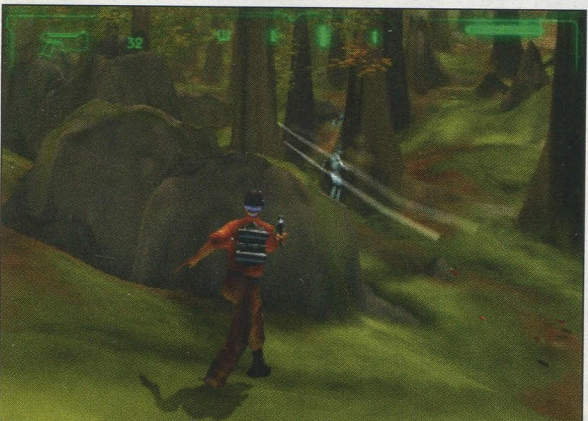
Red Fury

Genere: Azione
N° Giocatori: 1-4
Uscita: Inizio 2000

Con la notevole compatibilità tra Dreamcast e PC, ecco farsi avanti i primi sviluppatori specializzati in giochi per computer desiderosi di conquistare il mercato Sega. Sviluppato da iMagic Software, in **Red Fury** combattete a bordo di hydrocraft in un ambiente di gioco dall'elevatissima interattività. Tra le modalità di gioco è previsto un Multiplayer Mode via Internet.

infogrames

Outcast

Genere: Sparatutto
N° Giocatori: 1
Uscita: Inverno

Infogrames ha confermato la sua intenzione di convertire il suo sparatutto in terza persona per Dreamcast. La versione Sega sarà interamente ricompilata in modo da adattarsi alle potenzialità della console. Speriamo che nel processo di conversione venga migliorato il suo dettaglio grafico piuttosto carente.

Alone in the Dark 4

Genere: Avventura
N° Giocatori: 1
Uscita: Inizio 2000

Torna il gioco che ha creato il genere delle avventure horror poligonali, **Alone in the Dark**. Sebbene il quarto episodio vanti splendidi effetti grafici, i fondali sono ancora pre-renderizzati. Potrà reggere il paragone con il completamente poligonale **Resident Evil: Code Veronica**?

Supreme Snowboarding

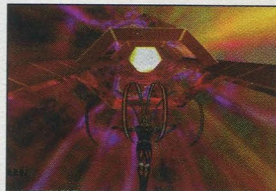
Genere: Sportivo
N°Giocatori: 1-4
Uscita: TBA

Presentato solo in versione PC, dà comunque l'idea di cosa potrebbe fare sul Dreamcast. Si annuncia una stretta competizione col magnifico Trick Style.

interplay

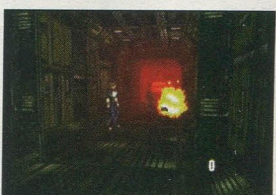
MDK 2

Genere: Azione
N° Giocatori: 1
Uscita: Settembre

Nonostante manchino pochi mesi all'uscita del gioco, Interplay ha mostrato solo poche immagini della versione Dreamcast di **MDK2**. La grafica sembra identica a quella PC, vedremo a gioco completo come sarà gestita dalla console Sega.

jaleco

Carrier

Genere: Azione
N° Giocatori: 1
Uscita: Entro 1999

La demo del clone di **Resident Evil** di Jaleco si distingueva per una ottima qualità delle texture e per la splendida regia delle sequenze d'intermezzo in tempo reale. Jaleco of America ha confermato l'adattamento del gioco per il mercato occidentale senza però fornire una data d'uscita precisa.

konami metro 3d

Air Force Delta

Genere: Simulazione
N° Giocatori: 1
Uscita: 29 luglio Giappone, inverno USA

Graficamente appagante e divertente da giocare, **Air Force Delta** è quanto più vicino ci possa essere alla serie **Ace Combat** di Namco. A parte la velocità di gioco...

Castlevania: Resurrection

Genere: Azione
N° Giocatori: 1
Uscita: 9 settembre

Contraddicendo la numerose voci pre-E3 che davano **Castlevania** per Dreamcast come un sequel di **Symphony of the Night**, Konami ha mostrato un gioco interamente tridimensionale pericolosamente simile a quello Nintendo. Al momento Konami si è limitata a diffondere solo poche foto prive persino dell'interfaccia grafica, speriamo che la versione giocabile non condivida la stessa discutibile meccanica di **Castlevania 64**.

Dark Angel

Genere: Avventura/RPG
N° Giocatori: 1
Uscita: 2000

Il primo gioco mostrato dalla neonata metro 3D, fondata da ex-membri Capcom, è un'avventura con elementi RPG piena di dialoghi parlati e caratterizzato da personaggi dotati di un vasto numero di animazioni. Essendo il gioco ancora allo stato embrionale, metro 3D è stata piuttosto parca

Armada

Genere: Sparatutto
N° Giocatori: 1-4
Uscita: 9 settembre

Armada è uno sparatutto poligonale con elementi strategici a cui possono partecipare fino a quattro giocatori. Eliminando i propri nemici, si accumula esperienza ed onore in modo da aumentare la propria influenza all'interno della flotta.

midway

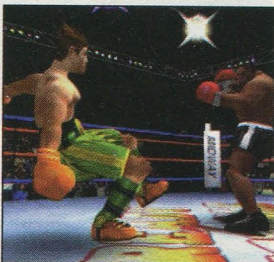
Mortal Kombat Gold

Genere: Picchiaduro
N° Giocatori: 1-2
Uscita: 9 settembre

Oltre ad essere assolutamente identico al coin-op, il picchiaduro ideato da Boon e Tobias vanta animazioni a sessanta fotogrammi al secondo, molti personaggi provenienti dai passati episodi e tonnellate di full motion.

Ready 2 Rumble

Genere: Sportivo
N°Giocatori: 1-2
Uscita: Settembre

Ottimo bilanciamento tra azione arcade e simulazione pugilistica. Personaggi bizzarri ritratti con un livello di dettaglio splendido. Uno dei giochi più gettonati dell'E3 di Los Angeles.

NFL Blitz 2000

Genere: Sportivo
N°Giocatori: 1-4
Uscita: Settembre

Confermate tutte le caratteristiche della versione N64, compresa l'opzione multiplayer a 4 giocatori. La grafica è straordinariamente fluida e realistica.

namco

Soul Calibur

Genere: Picchiaduro
N° Giocatori: 1-2
Uscita: 29 luglio Giappone, 9 settembre USA

Nonostante fosse pronta solo al 65%, la versione mostrata era superiore al coin-op in tutto. Quella completa godrà inoltre di un'art gallery, della compatibilità con Puru Puru Pak e di numerose sequenze in CG. In assoluto il migliore titolo dello show per Dreamcast.

no cliche

Toy Commander

Genere: Sparatutto
N° Giocatori: 1
Uscita: TBA

Diviso in trentacinque missioni diverse, questo originale sparatutto dei No Cliche vi mette ai comandi di svariati tipi di veicoli-giocattolo che devono combattere in una fedele trasposizione poligonale dell'ambiente domestico. Fluido e giocabile, **Toy Commander** si è rivelato una piacevole sorpresa.

rage

Expendable

Genere: Sparatutto
N° Giocatori: 1-2
Uscita: Giugno Giappone, Settembre Europa

La demo della conversione da PC dello sparatutto **Expendable** ci è parsa piuttosto affrettata ed incompleta. Effetti speciali e sistema di controllo necessitano ancora di parecchio lavoro prima di poter essere considerati accettabili.

GAMEBOY COLOR - I TITOLI

Titolo	Genere	Casa
Pokémon Yellow	RPG/Crescita	Nintendo
Pokémon Pinball	Flipper	Nintendo
R-Type DX	Sparatutto	Nintendo
F-1 World Gran Prix	Guida	Nintendo
NBA 3 on 3 Feat. Kobe Bryant	Sport	Nintendo
Ken Griffey Jr. Slugfest	Sport	Nintendo
Conker's Pocket Tales	Action RPG	Nintendo
Crystalis	RPG	Nintendo
Bionic Commando	Azione	Nintendo
Asteroids	Sparatutto	Activision
Tarzan	Azione	Activision
Resident Evil	Avventura	Capcom
Street Fighter Alpha	Picchiaduro	Capcom
1942	Sparatutto	Capcom
Ghosts & Goblins	Platform	Capcom
Babe & Friends	Azione	Crave
Godzilla	Azione	Crave
Earthworm Jim 3	Platform	Crave
Duke Nukem	Platform	GT Interactive
Antz	Azione	Infogrames
Spawn	Azione	Konami
Castlevania II	Platform	Konami
Motocross Maniacs	Sport	Konami
Rally Racing	Sport	Konami
Azure Dreams	RPG	Konami
Paperboy	Azione	Midway
San Francisco Rush	Guida	Midway
Pacman	Labirinto	Namco
Ms PacMan	Labirinto	Namco
Rainbow Six	Azione	Red Storm
Looney Tunes	Platform	Sunsoft
Road Runner	Platform	Sunsoft
Daffy Duck	Platform	Sunsoft
Tazmanian Rush	Azione	Sunsoft
Speedy Gonzalez	Platform	Sunsoft
Quest RPG: Brian's Journey	RPG	Susoft
Balster Master	Avventura	Sunsoft
Get Bass	Sport	THQ

rock star

Max Payne

Genere: Sparatutto
N° Giocatori: 1
Uscita: 2000

Max Payne è quanto più di simile ci sia nel mondo videoludico ad un film di azione di Hong Kong. Uomini che si sparano a pochi centimetri di distanza, corpi crivellati da centinaia di colpi e persino sequenze in slow motion gestite interamente in tempo reale! Incredibile il livello di dettaglio, dalle sigarette che illuminano il volto dei personaggi al fumo provocato dagli spari delle armi da fuoco.

tecmo

Dead or Alive 2

Genere: Picchiaduro
N° Giocatori: 1-2
Uscita: Fine 1999

Ancora *rolling demo* mostrate su due cabinati Naomi all'interno dello stand Tecmo. **DoA 2** spacca punto e basta! La grafica è eccezionale: spruzzi d'acqua, vetrine infrante, abiti estremamente dettagliati, mani riprodotte perfettamente e soprattutto petti tremolanti in abbondanza (anche se meno evidenti del primo episodio)! E pensare che gira su una sola Naomi. Tecmo deve sbrigarsi a confermare la versione Dreamcast se non vuole provocare una rivolta popolare...

ubi soft

Rayman 2: The Great Escape

Genere: Platform
N° Giocatori: 1
Uscita: 2000

Colorato e giocabile, **Rayman 2: The Great Escape** offre il medesimo feeling della versione bidimensionale vantando in più una grafica 3D ricca di dettaglio. La versione DC stranamente non raggiunge la ricchezza visiva di quella PC accelerata, ma forse si tratta solo della demo...

Speed Devils

Genere: Guida
N° Giocatori: 1-2
Uscita: Settembre

Versione leggermente modificata di quella disponibile per PC caratterizzata da una grafica ricca di dettagli ed effetti speciali. Il sistema di controllo e la fluidità di gioco necessitano però di essere perfezionati. Nulla è stato al momento annunciato circa la presenza di una modalità multigiocatore.

eidos

Fighting Force 2

Genere: Azione
N° Giocatori: 1
Uscita: TBA

Eidos ha trasformato il suo picchiaduro in una specie di **Tomb Raider.** Più enigmi, complesse aree di gioco, un numero maggiore di mosse a disposizione del giocatore. Sfortunatamente sembra essere scomparsa la modalità a due giocatori.

acclaim

Trick Style

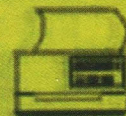
Genere: Sportivo
N°Giocatori: 1-2
Uscita: Settembre

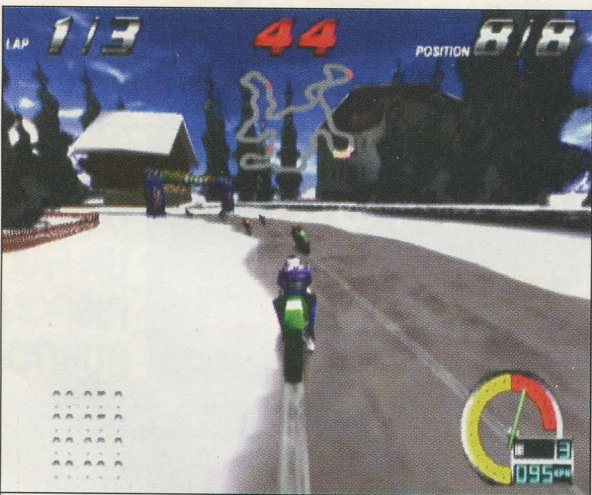
Graficamente, uno dei giochi più impressionanti della fiera. A bordo di skateboard futuristici vi lancerete in percorsi dal livello di dettaglio pazzesco e dotati di una quantità incredibile di scorciatoie. Assolutamente da tenere d'occhio.

NFL Quarterback Club 2000

Genere: Sportivo
N°Giocatori: 1-4
Uscita: Settembre

Sviluppato da Iguana, avrà tutte le caratteristiche tipiche della saga con gli update necessari e un restyling grafico degno di una macchina come il Dreamcast.

Redline Racer

È strano come, nel corso degli anni, siano state realizzate decine e decine di titoli dedicati alle corse automobilistiche e pochissime simulazioni motociclistiche; sia le moto che le macchine sono mezzi che consentono di gareggiare ad altissima velocità attraverso percorsi spettacolari ma il pubblico videoludico ha sempre preferito le quattro ruote, nelle sue varie versioni (formula 1, macchine sportive, rally...) alle rapide e scattanti due ruote. E' quindi insolito vedere, per una console ancora relativamente giovane come il Dreamcast, un titolo dedicato propria alle moto; Imagineer evidentemente non ha voluto confrontarsi con i vari **Sega Rally 2** e **Monaco Grand Prix 2** e ha deciso di dedicarsi, pur rimanendo nel campo dell'alta velocità alle moto. Per la cronaca, si tratta di un gioco prodotto da Ubi Soft in precedenza per PC e di cui Imagineer ha rilevato i diritti per la conversione Dreamcast per il mercato giapponese. I fan di Biaggi, Capirossi e Rossi purtroppo rimarranno delusi nello scoprire che **Redline Racer** non ha nulla a che vedere con il campionato mondiale di motociclismo; i team a disposizione sono completamente inventati, così come sono originali anche le piste, ambientate in spiaggia, su strade innevate, in mezzo alle foreste o tra i campi. Inizialmente avrete a disposizione un numero molto limitato di moto e di piste e, solamente vincendo le varie leghe, vi si apriranno nuove possibilità e nuovi campionati; la prima lega, composta da tre gare, è comunque abbastanza facile da superare e serve, più che altro, a far prendere la mano con il sistema di controllo, peraltro abbastanza semplice e comodo. Al contrario di quanto accade in altri titoli del genere, in cui per qualificarsi alla prova successiva è necessario arrivare entro una determinata posizione (di solito nei primi tre), in **Redline Racer** si può giungere al termine di una lega anche arrivando sempre ultimi. Questo perché la difficoltà, oltre ovviamente ai sette avversari presenti, è rappresentata dalla presenza di tre o quattro checkpoint situati in diverse zone della pista; in alcuni casi è abbastanza semplice superare questi traguardi ma, nelle piste più avanzate, un paio di errori sono sufficienti a causare una perdita di tempo tale da non permettere più il loro raggiungimento. Con il progredire del gioco aumenta anche il numero di moto a disposizione che, partendo dalle due presenti nella prima lega raggiunge un numero totale di dodici; ovviamente ognuno di questi mezzi è dotato di differenti caratteristiche che comprendono la tenuta di strada, la velocità e l'accelerazione. Queste moto, così come i tracciati che vengono "scoperti" superando ogni lega, possono essere poi utilizzati anche nelle altre modalità di gioco disponibili, ovvero nella gara singola da soli oppure contro un amico.

Mancano solo quattro secondi allo scadere del tempo limite; difficile pensare di riuscire a raggiungere il checkpoint!

Sulla pista di montagna è meglio evitare le zone innevate che causano una leggera diminuzione della velocità

CURVE PERICOLOSE

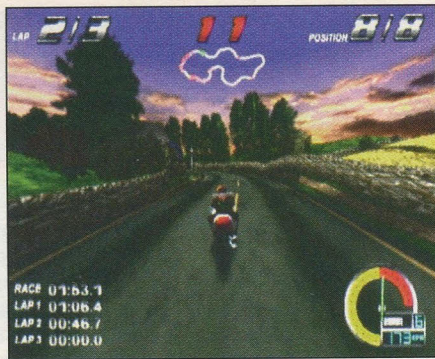
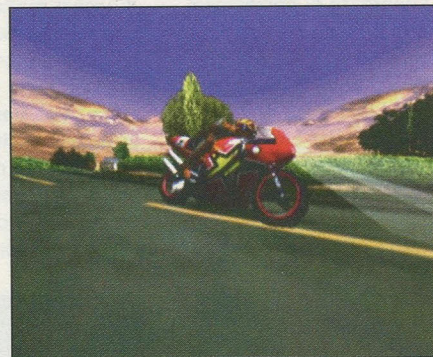
La semplicità del sistema di controllo è uno degli elementi che caratterizzano **Redline Racer**; anche se nei primi giri si ha la sensazione che la moto non sia particolarmente manovrabile, bastano alcuni minuti di allenamento per accorgersi che, in realtà, riuscire a tenere questo bolide a due ruote sulla pista non richiede particolari abilità. Soprattutto utilizzando la

Nella visuale ravvicinata si può notare che le moto non sono particolarmente curate

Le moto, ancora tutte in gruppo, si apprestano ad affrontare una serie di pericolosi tornanti

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	IMAGINEER
GENERE	CORSA
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1-2

visuale più ampia poi, si ha la possibilità di vedere a una discreta distanza e, di conseguenza, di sapere in anticipo quali asperità del terreno bisogna affrontare; inoltre la moto, pur essendo chiaramente un modello da corsa, non ha problemi ad "arrampicarsi" su parti della montagna tanto che capita spesso di esibirsi in lunghi salti utilizzando come trampolini le pareti ai lati della pista. E' comunque importante cercare di controllare con attenzione la moto, limitando al minimo le escursioni fuori pista, dato che non è improbabile perdere il controllo e venire sbalzati, volando a decine di metri dalla moto e perdendo preziosi secondi; un elemento che non ci ha particolarmente convinto, in questo settore, è la collisione con alcune parti del fondale. Se nella maggior parte dei casi infatti gli scontri più "leggeri" contro le pareti e i muri causano solamente delle brevi sbandate, in altre situazioni invece la moto si gira su se stessa, costringendo il giocatore a vere e proprie evoluzioni (soprattutto nei passaggi più stretti), per rimettersi in carreggiata e non correre contromano. La struttura di gioco è

globalmente troppo semplice e manca di quella complessità necessaria a garantire una buona longevità; è vero che il livello di difficoltà è discretamente calibrato, ma i problemi principali sono rappresentati dalle asperità del terreno e non dagli avversari presenti in pista. Questo vuol dire che, una volta imparata la conformazione di ogni tracciato, non ci vorrà molto tempo per primeggiare in ogni gara; a questo punto solamente la modalità di gioco in doppio riuscirà a mantenere vivo l'interesse, sempre che abbiate a disposizione un amico contro cui gareggiare. Il punto di forza di **Redline Racer** rimane quindi la realizzazione tecnica, pregevole sotto tutti i punti di vista; lo scrolling sempre fluido e veloce, non risente mai di alcun tipo di rallentamento, anche quando sullo schermo si trovano quattro o cinque moto (fatto che, comunque, accade abbastanza raramente) e i fondali sono ben definiti e abbastanza vari. Il pop-up, problema che affligge molte produzioni del genere (sia su altre console che su Dreamcast), è presente solamente in alcune zone e in quantità estremamente ridotta e richiede una attenta osservazione per essere avvistato; difficilmente vi accorgerete della presenza di questo problema mentre state giocando, e anche da spettatore dovrete osservare i fondali con attenzione per scorgerlo. Non siamo invece rimasti pienamente convinti dalle moto che, se viste con la visuale più vicina (non quella interna), sembrano un po' troppo squadrate e, più in generale, potevano essere arricchite di altri particolari.

Questa spettacolare cascata fa da cornice alla pista sulla spiaggia; certo che non deve essere semplice controllare una moto da corsa sulla sabbia

Pregevole infine l'accompagnamento sonoro (gli effetti invece sono quasi inesistenti: mah!) di un titolo che, tutto sommato, potremmo definire solamente discreto; agli appassionati dell'alta velocità possessori di Dreamcast continuiamo quindi a consigliare le produzioni a "quattro ruote", più divertenti e meglio realizzate, almeno per ora...

SI RINGRAZIA BG GAMES PER IL GD

Redline Racer non è un brutto titolo, ma manca di quella complessità e di quella varietà di situazioni necessarie a garantire una notevole giocabilità e longevità; il sistema di controllo è infatti troppo semplice e il comportamento della moto non è particolarmente aderente alla realtà, tanto che, giusto per fare un esempio, si possono eseguire salti di decine di metri. Non è poi particolarmente elevato neanche il livello di difficoltà tanto che, già dopo poche gare, è facile primeggiare nelle varie categorie, scoprendo nuovi tracciati e nuove moto; una volta raggiunta e conquistata l'ultima lega, l'interesse scemerà rapidamente tanto che, se escludiamo qualche gara contro gli amici, è difficile trovare qualche altro motivo per rigiocare a Redline Racer. Senza dubbio più positivo il giudizio sulla realizzazione tecnica; i programmatori di Imagineer hanno svolto un lavoro più che pregevole, riuscendo a creare un titolo rapido e fluido senza che questo fatto avesse ripercussioni sulla qualità dei fondali, che risentono solamente in rare situazioni di bad clipping e pop-up. Un titolo discreto, comunque decisamente inferiore alle produzioni automobilistiche disponibili su Dreamcast.

Siamo ultimi ma la gara è appena iniziata; meglio cominciare a superare questo avversario, se vogliamo avere speranze di successo

PAGELLA

GRAFICA	82
SONORO	70
GIOCABILITÀ	71
LONGEVITÀ	71
GLOBALE	72

Get Bass

L'attrattiva principale di **Get Bass**, simulazione ittica di Sega, era (ed è tuttora) la presenza di una piccola canna da pesca, con tanto di mulinello, che in sala giochi veniva utilizzata al posto del normale controller per cercare di garantire una maggiore sensazione di realismo; chi credeva che tutto questo sarebbe andato perso nella conversione per Dreamcast si sbagliava dato che, in contemporanea con il lancio del gioco è stata immessa sul mercato anche una versione casalinga della canna-joypad (acquistabile anche in bundle col gioco), com'è di moda ormai in questi tempi in cui i giappo ci stanno tempestando con periferiche di ogni tipo. Francamente, non vediamo l'ora di vedere l'accessorio di **Guitar Freaks** di Konami. Chi vuole provare l'ebbrezza di partecipare a una competizione di pesca, ma non vuole sborsare la cifra necessaria per acquistare la canna non deve comunque preoccuparsi, dato che **Get Bass** è ovviamente compatibile anche con i normali joypad del Dreamcast. Rispetto alla versione originale, sono state apportate alcune modifiche, che riguardano soprattutto l'aggiunta di una nuova modalità di gioco; oltre all'opzione Arcade, fedele replica dell'originale da sala (in cui in un tempo limite si devono raggiungere rispettivamente i cinque, sei e sette chili di pesce per poter affrontare la sfida finale e giungere nelle vicinanze di un castello dove si trovane dei pesci giganti) è stata aggiunta una nuova modalità di gioco denominata Consumer in cui si ha la possibilità di partecipare a un vero e proprio torneo, suddiviso in cinque prove (ognuna a sua volta suddivisa in tre fasce orarie di quattro ore ciascuna) in cui si ottengono punti in base alla quantità di pesce pescato. I giocatori alle prime armi poi potranno dedicarsi alla pesca senza l'assillo del tempo selezionando l'opzione Training, utilissima per imparare il comportamento delle varie esche e per stabilire quale utilizzare in ogni situazione di gioco; in ogni stage infatti bisogna usare tecniche leggermente differenti ed è importante, per riuscire a ottenere buoni risultati, scovare quali sono i punti più ricchi di pesce per non perdere preziosi secondi lanciando l'amo in una zona priva di qualsiasi preda. Per avere speranze di vittoria bisogna poi riuscire, almeno una volta in ogni prova, a prendere un pesce di grosse dimensioni (minimo 5 chili, meglio se 7 o più) dato che il tempo a disposizione non è molto e una cattura del genere può far conquistare in un batter d'occhio molte posizioni in classifica. Se, come abbiamo appena scritto, rispetto all'originale sono state aggiunte nuove opzioni, nulla è cambiato nella struttura di gioco; **Get Bass** è infatti un titolo basato sulla semplicità e sull'immediatezza, adatto più ai pescatori casuali che ai veri e propri appassionati di questo sport, che potrebbero trovare la fase di cattura e di recupero troppo banale (è difficile che la preda, anche se di notevoli dimensioni, riesca a scappare) rispetto alla realtà. Il prodotto Sega risente inoltre di un livello di difficoltà troppo basso; per terminare la versione Arcade infatti, anche senza utilizzare dei continue, possono bastare tre o quattro partite e solo la modalità Consumer offre un minimo di sfida. Gli amanti del coin-op sono quindi avvisati: **Get Bass** è una conversione praticamente perfetta dell'originale, in cui sono rimasti intatti anche i difetti. Non ci vorrà molto, almeno a nostro giudizio, prima che la noia prende il sopravvento ed è probabile che lo rigiocherete solamente per qualche partita sporadica in compagnia di amici (soprattutto se avete acquistato anche il mulinello).

SCHEDA GLOBALE 70

CASA PRODUTTRICE	SEGA
GENERE	SPORTIVO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1

SI RINGRAZIA
BG GAMES
PER IL GD

Get Bass è il classico titolo perfetto per le sale giochi, molto meno per le console casalinghe; la sua struttura semplice e immediata infatti invoglia il giocatore a fare qualche partita, ma alla lunga mostra tutte le sue limitazioni. Anche utilizzando il mulinello infatti, la monotonia dell'azione (i pesci abboccano all'amo abbastanza velocemente, e portarli in superficie non è certo una missione impossibile) prende il sopravvento, soprattutto dopo aver terminato sia la modalità Arcade che quella Consumer. La conversione è riuscita alla perfezione anzi, sono state aggiunte nuove opzioni per cercare di rendere il gioco più vario, ma mancano ancora quegli elementi necessari a garantire una longevità che giustifichi l'entusiasmo del giocatore medio.

NHL Pro 99

Lo sfruttamento di licenze, nel campo delle simulazioni sportive, è ormai diventato una consuetudine a cui nessuna software house sembra interessata a sottrarsi; se un tempo erano pochi i titoli che potevano fregiarsi dei simboli che rappresentano le più importanti leghe sportive (americane e non), ora ormai qualsiasi produzione, anche la più infima, sfoggia sia nel titolo che sulla confezione le immagini raffiguranti dei giocatori reali. La presenza di una o più stelle sportive non è quindi sinonimo di qualità e spesso, dietro a introduzioni e filmati spettacolari si nascondono titoli deludenti, poco giocabili e mal realizzati; se bastasse la sola possibilità di utilizzare un campione dello sport per rendere un titolo interessante, allora **NHL Pro 99** dovrebbe essere un assoluto capolavoro, dato che consente di controllare la propria franchigia preferita tra tutte quelle militanti nella NHL (27 in totale), ma purtroppo non è così. **NHL Pro 99** infatti non è un titolo privo di difetti, anche se potrebbe piacere, vista l'impostazione data dai programmatori, ai veri appassionati di questo sport; Konami ha deciso di puntare più sul realismo che sulla spettacolarità, cercando di creare una struttura che riproducesse fedelmente una vera partita di hockey. In questa ottica devono quindi essere viste la mancanza del tasto di turbo, elemento presente nella maggior parte delle produzioni del genere (la velocità del giocatore aumenta gradatamente, rendendo più difficile superare i difensori), la possibilità di apportare variazioni sia alle linee offensive che difensive e la presenza di differenti strategie utilizzabili in diversi momenti dell'incontro (powerplay, inferiorità numerica...); anche la fase "manageriale" è stata presa in considerazione visto che, nel corso del campionato si può trattare l'acquisto dei Free Agent (ovvero i giocatori senza contratto) oppure tentare di migliorare le potenzialità della propria formazione scambiando giocatori con le squadre avversarie. Chi vuole invece giocare a una versione più semplice e immediata, può sia decidere di prendere parte solamente a un incontro amichevole o ai play-off, oppure apportare cambiamenti ad alcune opzioni; questi cambiamenti comprendono l'eliminazione di parte delle regole (fuorigioco, due linee...), l'incremento della velocità, la presenza di una scia che indica la traiettoria seguita dal puck e molto altro ancora, per arrivare a un totale di 23 differenti parametri adattabili alle proprie esigenze. Tutte queste interessanti opzioni non sono però supportate da una realizzazione tecnica all'altezza di altre produzioni del genere, soprattutto nella grafica, sempre fluida nelle animazioni ma mai particolarmente spettacolare; il sonoro può contare invece sull'ormai classica telecronaca, arricchita da tutta una serie di effetti sonori che riproducono sia le grida della folla che il rumore dei numerosi impatti tra giocatori. E' difficile trovare una sezione in cui **NHL Pro 99** mostri gravi ed evidentissime lacune, così come è altrettanto difficile trovare una sezione in cui questo titolo eccella e surclassi le altre produzioni hockeystiche. La recensione si chiude quindi con un cliché utilizzato per riassumere in poche parole il giudizio su un titolo del genere: dateci un'occhiata, prendete in considerazione l'acquisto solamente se siete dei veri appassionati di questo sport, ma non aspettatevi comunque di avere a che fare con un capolavoro.

SCHEDA GLOBALE 74

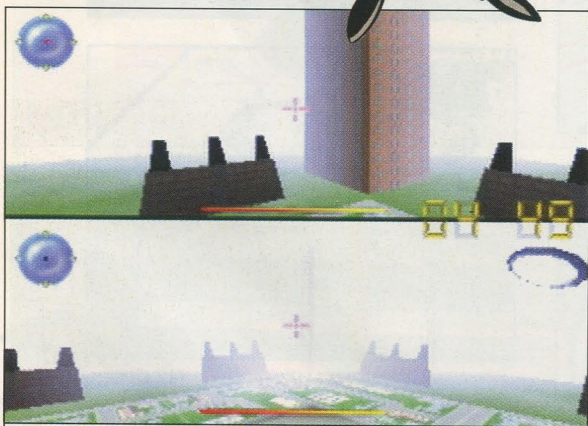
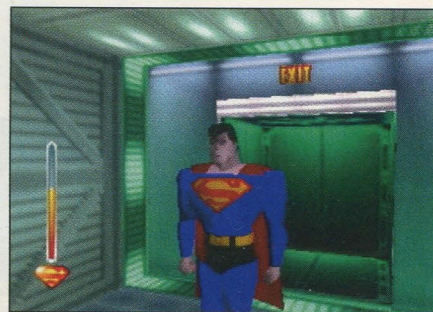
CASA PRODUTTRICE	KONAMI
GENERE	SPORTIVO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1-4

In un periodo in cui le simulazioni di hockey stanno diventando sempre più numerose, per riuscire a emergere dalla massa è necessario produrre un titolo perfetto sotto ogni punto di vista; NHL Pro 99 non è il titolo in questione dato che sono presenti alcuni problemi nella realizzazione tecnica e anche nella struttura di gioco, seppure in grado di divertire e di offrire una sfida di buon livello, non riesca a eguagliare i picchi raggiunti dalla saga hockeystica di Electronic Arts. NHL Pro 99 rimane un buon prodotto, che potrebbe anche catturare l'attenzione di qualche videogiocatore, ma non è certo il titolo che tutti gli appassionato del genere sognano di giocare su Nintendo 64.

Superman

L'inizio della lavorazione del quinto film dedicato a Superman continua a subire ritardi e, oltre a essere incerto il nome dello sceneggiatore (era stato inizialmente chiamato Kevin Smith, autore e regista di Clerks, Mallrats e In Cerca di Amy, oltre che grande appassionato di fumetti, ma il suo scritto è stato bocciato), anche il cast non è stato ancora confermato; pare comunque che la parte dell'uomo di ferro verrà interpretata da Nicolas Cage attore che, a prima vista, non sembra adattissimo a ricoprire il ruolo che, nelle prime quattro pellicole era stato di Christopher Reeve. L'interessa dei media nei confronti del supereroe creato dalla fantasia di Jerry Siegel e Joe Schuster nel lontano 1938 non si limita solamente alle produzioni per il grande schermo dato che, dopo una serie televisiva che ha riscosso discreto successo negli anni passati sta attualmente ottenendo buoni indici di ascolti Superman: The Animated Series, serie a cartoni animati adatta soprattutto a un pubblico giovane. La peculiarità più evidente di questa serie è senza dubbio lo stile utilizzato per i disegni, molto semplice, che è stato riprodotto sia in diverse serie a fumetti che nel videogioco che ora ci accingiamo a recensire. L'avventura che avrete modo di affrontare, vestendo i panni di Superman, non si limiterà però a replicare una sola puntata del cartone, ma vedrà sfilare, capitanati dal sempre presente Lex Luthor, tutti i più famosi e pericolosi nemici dell'uomo d'acciaio; Darkseid, signore di Apokolips, ma anche Metallo, Brainiac e il Parassita sono alcune delle minacce da affrontare per riuscire a scovare e salvare Lois Lane, Jimmy Olsen e il professor Hamilton, intrappolati da Luthor all'interno di un mondo virtuale.

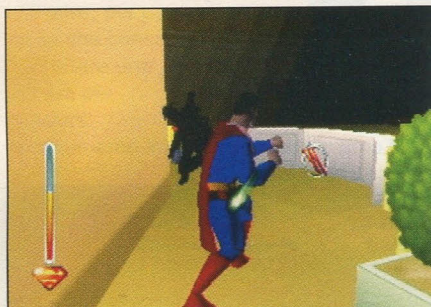
SEMPRE NEI GUAI

"Questo è un lavoro per Superman", recitava l'uomo d'acciaio nei vecchi telefilm e nei cartoni animati; nessuna espressione pare più azzeccata in questo momento, dato che le insidie che dovrete affrontare per bloccare Luthor e per recuperare i vostri amici rapiti sono veramente numerose. Come abbiamo già avuto modo di scrivere, Luthor può contare infatti sulla collaborazione di alcuni tra i più pericolosi criminali nemici di Superman, oltre che su tutta una serie di diversivi in grado di rallentare la corse dell'uomo d'acciaio; se all'interno dei numerosi palazzi della LexCorp (la compagnia a cui fa capo lo stesso Luthor e che viene utilizzata come copertura per tutte le sua azioni illecite) dovrete infatti muovervi con cautela, eliminando nemici e ricercando chiavi d'accesso, nelle fasi ambientate in strada invece è fondamentale la rapidità dei movimenti per fermare gli attentati criminali dei "dipendenti" di Luthor. Bloccare due vetture che stanno per investire degli ignari cittadini, spostare una macchina della polizia che sta per essere spazzata da un'esplosione, proteggere delle donne dall'assalto di robot assassini sono solo alcune delle azioni da eseguire tra le strade di Metropolis; la velocità in queste situazioni è basilare dato che il tempo a disposizione è limitatissimo (si parla di secondi...) e che ogni minima incertezza può costare la morte di un innocente e, di conseguenza, la conclusione della partita. Per riuscire a prevalere su questi nemici, così come su quelli che dovrete affrontare per recuperare Lois, Jimmy e il dottor Hamilton avrete a disposizione alcune dei più famosi e utili poteri di Superman; potrete infatti volare, sia per spostarvi rapidamente da una zona della città all'altra che per muovervi all'interno dei palazzi, utilizzare, per eliminare i nemici, "l'alito congelante" oppure lanciare un raggio laser dagli occhi. Per utilizzare queste "armi" (eccezion fatta per l'abilità di volare, disponibile sin dall'inizio), è però necessario recuperare alcuni power-up sparsi nel corso di ogni livello; la disponibilità di questi attacchi è infatti limitata ed è segnalata da una barra energetica. Una volta esaurite queste armi avrete comunque modo di sfruttare la forza fisica e la potenza di Superman eliminando i nemici con dei potenti pugni, oppure scagliandogli contro dei cassoni e delle scatole di varie dimensioni. Oltre alla modalità di gioco di cui abbiamo appena

Nella battaglia volante sono disponibili diverse armi quali razzi a ricerca, laser, missili e molto altro

Vagando nella città Superman deve raggiungere i vari portali per entrare nelle costruzioni della LexCorp

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	TITUS
GENERE	AZIONE
DISTRIBUZIONE	UFFICIALE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1-4

parlato, che ovviamente rappresenta la principale attrattiva di Superman, i programmatori della Titus hanno ben pensato di inserire anche la possibilità di giocare contro gli amici; in questo caso la struttura subisce un cambio di direzione abbastanza netto dato che si passa da un gioco d'azione a una gara a inseguimenti in cui, guidando delle navette spaziali sia nella città di Metropolis che all'interno di alcune costruzioni dovrete sconfiggere l'avversario (o gli avversari) utilizzando le varie armi a vostra disposizione. E' una scelta abbastanza particolare, dato che le connessioni con l'avventura e con il fumetto non sono molto evidenti (i personaggi e le ambientazioni sono gli stessi, ma i punti in comune con Superman si concludono qui), comunque utile per aumentare la longevità di un titolo non particolarmente dotato in questo settore; anche se il livello di difficoltà è infatti discretamente calibrato, la possibilità di salvare al termine di ogni livello rende più semplice l'avventura, tanto che i giocatori più esperti non impiegheranno molto tempo prima di vedere la parola fine apparire sullo schermo.

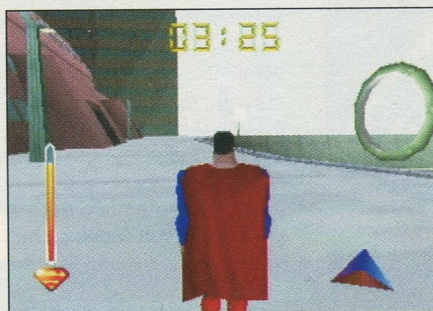
Come nel fumetto, Superman può sprigionare un raggio laser dagli occhi in grado di incenerire qualsiasi nemico

Tutti i palazzi della LexCorp sono controllati da decine di guardie armate e pronte a tutto pur di eliminare Superman

PROBLEMI DI VISTA

"Guarda in cielo! E' un aereo? O forse un'astronave?" grida un cittadino di Metropolis "Dove?" gli fa' eco un altro, "con tutta questa nebbia non riesco a vedere niente!". Come forse avrete capito da questa breve introduzione, o più semplicemente guardando le immagini pubblicate su queste pagine, la cittadina di Metropolis è stata avvolta da una fitta coltre di neve che rende la visione difficile anche per Superman; è veramente inspiegabile il motivo di tanta foschia soprattutto perché non è giustificata dalla presenza sul fondale di elementi complessi e ricchi di dettagli. Se i programmatori avessero inserito decine e decine di palazzi, dei parchi, uno stadio e tutte quelle costruzioni presenti solitamente in una città allora avremmo potuto anche comprendere il motivo di tali problemi, ma vista la totale mancanza di questi elementi è impossibile giustificare una tale povertà grafica. Decisamente migliore la situazione delle ambientazioni interne, che, forse per riprodurre il look del cartone animato, sono però troppo semplici e prive di dettagli; solamente discrete le animazioni dei vari personaggi, che, proprio perché ispirate a una serie di cartoni animati di successo, avrebbero dovuto essere praticamente perfette. Superman mostra quindi le principali lacune proprio nel settore che avrebbe dovuto beneficiare maggiormente della possibilità di utilizzare una licenza così importante e prestigiosa, ovvero la realizzazione tecnica; se a tutto questo aggiungiamo una struttura non particolarmente varia, direi che appare evidente che questo titolo potrebbe interessare solamente i collezionisti dell'uomo d'acciaio, che non vogliono perdersi nessun prodotto su cui figurino le effigie del proprio eroe preferito.

Non è questo il momento per una partita di biliardo, Superman!

Questa nuova avventura videoludica dedicata all'uomo d'acciaio, come tutti i suoi predecessori, non riesce a catturare il fascino di questo storico personaggio, sia a causa di una struttura di gioco non sempre convincente che di una realizzazione tecnica decisamente deludente; le ambientazioni esterne, sono avvolte in una fitta coltre di nebbia, fatto peraltro non giustificabile dato che i fondali sono abbastanza poveri. La situazione è sensibilmente migliore per quanto riguarda le ambientazioni interne, che, probabilmente per riprendere lo stile utilizzato nel cartone animato, sono però troppo semplici e prive di dettagli. Semplice è anche la struttura di gioco, che, malgrado la presenza di alcuni diversivi (la necessità, attraversando Metropolis, di salvare in pochi secondi dei passanti), non riesce mai a coinvolgere pienamente il giocatore; la presenza di altri due modalità di gioco, in cui controllare i vari personaggi presenti in sfide all'ultimo sangue a bordo di scattanti e veloci astronavi riesce a incrementare un po' la longevità, anche se l'utilizzo di queste opzioni è strettamente legato alla disponibilità di qualche amico con cui gareggiare. Un titolo solo discreto, che piacerà comunque ai più accaniti appassionati dell'Uomo d'Acciaio.

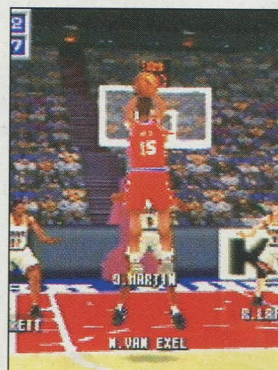
PAGELLA

GRAFICA	61
SONORO	80
GIOCABILITÀ	76
LONGEVITÀ	72
GLOBALE	75

NBA Pro 99

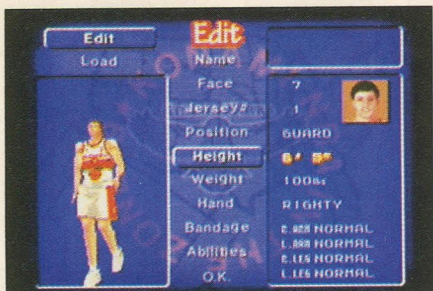
Il campionato della NBA, mai come quest'anno era ricco di spunti di interesse e di curiosità. Prima dell'inizio della stagione infatti, tra l'altro posticipata a causa della vertenza che ha contrapposto l'associazione giocatori e i presidenti delle varie franchigie per motivi inerenti al contratto collettivo, sia gli esperti che i semplici appassionati si interrogavano su una serie di questioni più o meno importanti. Che fine avrebbe fatto Dennis Rodman? Cosa sarebbe successo ai Chicago Bulls, senza il trio delle meraviglie (Jordan, Pippen e il sopracitato Rodman)? Quali squadre avrebbero contrastato lo strapotere di Utah a ovest e, soprattutto, chi avrebbe raccolto l'eredità di Chicago a est? Le risposte a tutte queste domande sono ora ben visibili; la regular season ha infatti lasciato spazio ai play-off, e solamente le formazioni più in forma e meglio equipaggiate sono giunte a questa fase, cruciale, della stagione. Tra queste formazioni manca Chicago, reduce da un campionato sotto tono, in cui tra l'altro è riuscita a stabilire un nuovo record NBA per il minor numero di punti ottenuti in una partita (solo 49) e manca anche Dennis Rodman che, dopo aver siglato un contratto con i Los Angeles Lakers a stagione ormai ampiamente iniziata, è stato licenziato dalla formazione di Kurt Rambis a causa dei suoi comportamenti eccentrici e delle sue misteriose "sparizioni" dovute a motivi personali. La NBA ha quindi perso, probabilmente in via definitiva, una grande stella e un personaggio di prima grandezza, ma sono molti i giovani che, in questa stagione si stanno mettendo in luce sia per le notevoli caratteristiche tecniche che per la capacità di esaltare il pubblico con giocate altamente spettacolari; oltre ai già noti, seppure ancora giovani Iverson e Bryant, nuove leve quali il duo McGrady-Carter di Toronto o Pierce di Boston sembrano in grado di garantire anni e anni di spettacolo per tutti gli appassionati di questo sport. L'interesse intorno al basket NBA è quindi più vivo che mai (al contrario di quanto era accaduto al baseball che, dopo la fine dello sciopero dei giocatori aveva dovuto fronteggiare un notevole calo di affluenza e di vendite del merchandise) e i videogiocatori non sembrano mai stanchi di provare sulla propria console preferita a emulare le gesta dei grandi campioni americani; non si spiegherebbe infatti in altro modo la continua e incessante produzione di titoli del genere con software house che, anno dopo anno, lanciano nuove versioni e aggiornamenti creando delle vere e proprie saghe sportive. Per accontentare poi i gusti di tutti gli appassionati di basket, sono state create sia simulazioni fedeli e che rispecchiano le reali regole del gioco che versioni Arcade, in cui il realismo viene messo da parte per lasciare spazio allo spettacolo; è ella prima di queste due categorie che appartiene **NBA Pro 99** dato che, pur essendo presenti azioni in grado di gasare e esaltare il giocatore, il titolo di Konami cerca di riprodurre schemi e giocate della vera pallacanestro.

IL GIOCATORE IDEALE

E' difficile tra tutti i giocatori che compongono le squadre della NBA non trovarne uno le cui caratteristiche siano adatte al proprio stile di gioco ma, se per caso ciò accadesse, non bisogna preoccuparsi, dato che è possibile creare dal nulla il proprio cestista ideale, decidendone sia le caratteristiche fisiche che quelle tecniche; i parametri da prendere in considerazione sono veramente numerosi e, come accade sempre in queste situazioni, si devono accettare dei compromessi, valutando con attenzione i punti di forza e quelli deboli in base allo stile di gioco che si vuole adottare. Se infatti si crea un centro alto e molto pesante è palese che questo giocatore risentirà di una evidente

Fermate il cursore nel centro della barra per eseguire un tiro libero perfetto

Il mitico partitone East Coast contro West Coast: ci sono tutti i migliori giocatori dell'NBA!

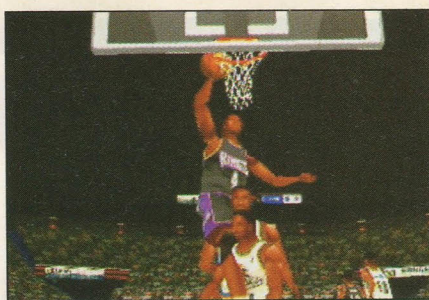
SCHEDA

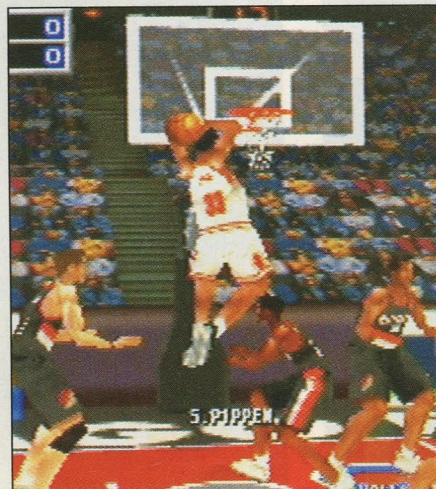
CASA PRODUTTRICE	KONAMI
GENERE	SPORTIVO
DISTRIBUZIONE	UFFICIALE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1-4

Abbiamo creato un gigante! Ottima idea per difendere l'area dai centri avversari, ma siamo sicuri che questo giocatore sia anche in grado di muoversi?

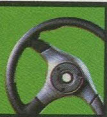
Se i vostri compagni sono marcati, cercate di liberarvi vicino a canestro per esibirvi in una devastante schiacciata

Inquadratura da dietro il canestro: slaaammmm!!!

La gara del tiro da tre punti è un avvenimento che, solitamente, si svolge un paio di giorni prima dell'All Star Game

pesantezza sia nei movimenti che nella corsa, fatto che ne influenzerà sia l'agilità che la velocità nei rientri difensivi e nei contropiedi; è quindi sempre meglio cercare di bilanciare con attenzione tutti questi parametri, adeguando sia le caratteristiche fisiche che quelle tecniche al ruolo che si vuole ricoprire. Una volta creato il giocatore non resta che stabilire in quale squadra inserirlo, selezionare la vostra formazione preferita tra le compagini NBA, tutti con i cestisti originali (anche se vi sono alcuni errori nei roster) e stabilire a che genere di competizione prendere parte; nessuna trovata innovativa in questo settore, in cui è però francamente difficile immaginare l'inserimento di qualche modalità di gioco alternativa. Cosa si può offrire a un videogiocatore che vuole acquistare un titolo di basket, se non la possibilità di prendere parte al campionato NBA nella sua interezza, di partecipare solamente ai play-off oppure a più tranquilli incontri amichevoli? Poco altro, ovviamente, anche se l'inserimento di una modalità di allenamento offrirebbe la possibilità di perfezionare le varie fasi di gioco, rendendo più fluida l'azione e consentendo di creare schemi simili a quelli utilizzati nella realtà; purtroppo questa modalità non è presente in **NBA Pro 99**, mentre è invece stata inserita una competizione che ormai da anni è entrata a far parte del week-end dell'All Star Game, ovvero la gara del tiro da tre punti. In questa sfida i migliori tiratori dalla distanza si affrontano con 25 palloni (cinque per ogni postazione, con l'ultimo, colorato a spicchi che vale doppio) in incontri a eliminazione diretta cercando di realizzare il miglior punteggio possibile; precisione e cura nel movimento sono i fattori che determinano la vittoria in questo settore e, una volta imparato il momento in cui lasciare il tasto di tiro, difficilmente si commetteranno più di un paio di errori in ogni serie, anche utilizzando dei cestisti che notoriamente non sono dotati di mani vellutate. Decisamente più difficile segnare nel corso di una partita dato che, per riuscire a mandare la palla all'interno della retina devono essere presi in considerazione diversi fattori; la distanza dal canestro, le caratteristiche del giocatore e la vicinanza di un difensore avversario sono tutti elementi che influenzano in maniera evidente le prestazioni al tiro dei propri giocatori, quindi è sempre consigliabile cercare di raggiungere un compagno smarcato, evitando di tirare in situazioni di chiara difficoltà. Più semplice invece segnare con le schiacciate tanto che, ed è questo il principale problema a livello strutturale di **NBA Pro 99**, si rischia di trasformare una partita in continui uno contro uno, per evitare errori dalla distanza e realizzare quasi sempre due punti. Poco o nulla da segnalare per quanto riguarda la realizzazione tecnica che, pur con alcune lacune nelle animazioni, può contare su ambientazioni ben realizzate, inquadrature comode e allo stesso tempo abbastanza spettacolari e sulla solita telecronaca che accompagna le evoluzioni e le giocate più spettacolari; per quanto abbiamo scritto nella recensione è facile intuire che **NBA Pro 99** non è un capolavoro, ma è sempre una buona produzione, decisamente migliore della maggior parte dei titoli del genere disponibili per Nintendo 64.

Il Nintendo 64 ha, nel suo parco giochi, un numero abbastanza elevato di simulazioni cestistiche; purtroppo la qualità non viaggia di pari passo con la quantità dato che la maggior parte di questi titoli si è rivelata una delusione soprattutto per quanto riguarda la struttura di gioco. Mentre infatti su altre console sono disponibili titoli meno spettacolari graficamente, ma sicuramente più giocabili, le produzioni per la console Nintendo sembra essere incentrate più sulla tecnica che sull'effettiva capacità di divertire il giocatore; NBA Pro 99 si discosta abbastanza nettamente da questo approccio, offrendo una buona giocabilità accompagnata da una realizzazione grafica e sonora solamente discrete, soprattutto a causa di animazioni non sempre convincenti. Non si tratta certamente di un titolo in grado di far esplodere il mercato, ma nel gruppo di simulazioni di basket per Nintendo 64, NBA Pro 99 riesce a emergere e raggiungere, se non la vetta, una delle posizioni vicine ad essa.

PAGELLA

GRAFICA	76
SONORO	80
GIOCABILITÀ	81
LONGEVITÀ	82
GLOBALE	80

Star Wars Episode I Racer

Dire che Star Wars Episode I: The Phantom Menace è il film più atteso della storia del cinema è un'affermazione abbastanza banale, ma quanto mai veritiera; per nessuna produzione cinematografica infatti si era creato, sia per l'effettivo interesse da parte del pubblico che per una sapiente campagna pubblicitaria, tanto interesse e, già varie settimane prima di della sua uscita (negli Stati Uniti la premiere era fissata per il 19 maggio) decine e decine di appassionati si sono letteralmente accampati davanti ai cinema per riuscire ad accaparrarsi i preziosi biglietti che, al contrario di quanto accade solitamente, erano disponibili su prenotazione. Dopo solo due giorni di programmazione il film ha incassato l'incredibile cifra di 42 milioni di dollari (circa 76 miliardi di lire...) battendo ogni record e avviandosi a superare gli stratosferici guadagni di Titanic che, fino a pochi mesi orsono sembravano impossibili da raggiungere. I fan della saga creata nel lontano 1977 da George Lucas non si sono però accontentati della sola produzione cinematografica, ma si sono lanciati nell'acquisto di tutta una serie di gadget ispirati a The Phantom Menace, rimpinguando le casse di tutte quelle società che sono riuscite ad accaparrarsi i diritti di riproduzione di Star Wars. Magliette, cappellini, libri, orologi, action figures parlanti (grazie all'utilizzo di uno speciale chip sonoro e di un apposito lettore) sono solo alcuni degli oggetti che hanno affollato gli scaffali dei negozi a cui bisogna poi aggiungere tutta una serie di produzioni più insolite e stravaganti che, comunque, hanno ugualmente ottenuto l'interesse degli appassionati del film. In contemporanea con l'uscita della pellicola cinematografica è stato inoltre lanciato il primo videogioco ispirato a Phantom Menace, intitolato **Star Wars - Episode I Racer**; in questo gioco viene riprodotta una delle più spettacolari scene di tutto il film, ovvero la corsa con i pod, trasformando per l'occasione quella che era solamente una piccola parte della trama nell'evento principale, creando di conseguenza un vero e proprio torneo intergalattico in cui, oltre al giovane Anakin Skywalker, sono disponibili tutta una serie di strane e particolari creature aliene.

Questa visuale, oltre a essere altamente spettacolare, è anche abbastanza comoda

Il piccolo Anakin controlla con attenzione il suo mezzo prima di una gara

USE THE FORCE...

Facendo un semplice gioco di associazione di parole, il primo termine che viene in mente pensando a Star Wars è senza dubbio "spettacolare". I primi tre episodi della saga ideata da George Lucas infatti erano caratterizzati da effetti speciali assolutamente all'avanguardia e, in Phantom Menace questo elemento ricopre un ruolo ancora più importante; solo in una minima parte delle riprese infatti non viene utilizzato alcun tipo di effetto speciale e di inserimento di particolari extra tramite computer graphics (circa il 15%). Se infatti nei film realizzati negli anni '80 i vari alieni, i pianeti e le astronavi erano tutti realizzati mediante l'utilizzo di costumi e di modellini, ora la maggior parte degli effetti è realizzata tramite computer, fatto che consente di ottenere risultati impensabili fino a pochi anni fa. Ovviamente da un videogioco che si ispira a una produzione cinematografica così spettacolare (e soprattutto, a una delle scene più pubblicizzate), è facile aspettarsi una realizzazione tecnica curata in ogni minimo particolare e ricca di dettagli in grado di riprodurre le più famose ambientazioni presenti nel film; proprio nel tentativo di sfruttare al massimo le potenzialità del Nintendo 64, i programmatori della LucasArts hanno quindi deciso di utilizzare, come supporto grafico, anche la cartuccia di espansione di memoria, add-on indispensabile per tutti

SCHEDA

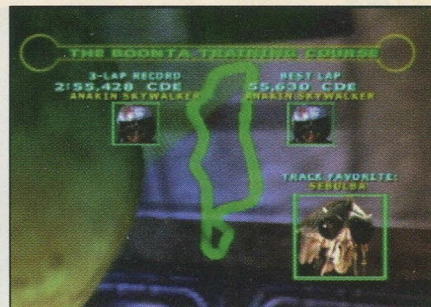
CASA PRODUTTRICE	LUCASART
GENERE	CORSA
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1-2

Nella modalità di gioco in doppio purtroppo non sono presenti altri mezzi

Anakin, quante volte ti devo dire di non voltare le spalle agli spettatori...

Per ogni percorso viene mostrato il favorito, oltre al detentore della migliore prestazione sia sul giro che sulla gara

i giocatori interessati a questo titolo. Se infatti è vero che è disponibile anche una modalità che utilizza la grafica a bassa risoluzione, è altrettanto innegabile che il risultato non è dei migliori; la fluidità e la velocità dello scrolling infatti sono leggermente superiori rispetto alla versione in alta risoluzione, ma la definizione dei fondali e dei vari mezzi subisce un evidentissimo peggioramento. Insomma, una volta provato il gioco al meglio, è impossibile trovare qualche motivo per giocare alla versione graficamente meno curata. Sempre che abbiate l'espansione , beninteso. La spettacolarità della realizzazione tecnica è garantita principalmente da fondali che si ispirano a storiche locazioni della saga di Guerre Stellari; avrete quindi modo di gareggiare nel caldo e assolato pianeta Tatooine, patria di Anakin Skywalker, muovendovi tra dune di sabbia e canaloni rocciosi, facendo attenzione a evitare delle enormi pietre conficcate nel terreno, o nelle gelide terre di Ando Prime, dove zone

ghiacciate metteranno a dura prova le vostre capacità di pilota, oppure ancora nella colonia prigionieri di Oovo IV, vagando tra tunnel e oscuri cunicoli, evitando raggi laser e meteoriti volanti. Questa notevole cura nei particolari non influenza più di tanto la fluidità e la velocità dello scrolling che, nella maggior parte della gara si mantiene su livelli più che accettabili; in situazioni particolarmente caotiche (quando cioè sono presenti sullo schermo un buon numero di avversari) si può notare qualche leggero scatto, ma in generale la sensazione di velocità è sempre garantita. Fluidità dello scrolling e ricchezza di particolari portano spesso a problemi di pop-up, dato che la console non riesce a creare i fondali alla giusta profondità, facendoli quindi apparire dal nulla in maniera brusca e netta; questo difetto è presente anche in **Star Wars Racer**, ma soltanto quando si utilizza la modalità di gioco in coppia. Se infatti si gioca in singolo, anche grazie alla conformazione dei tracciati, solamente in alcune fasi sono visibili apparizioni dal nulla di parti del fondale, nelle sfide contro un amico questo difetto diventa più evidente. Nella migliore tradizione delle produzioni LucasArts, i vari mezzi a disposizione sono dettagliatissimi e ricchi di particolari, oltre a riprodurre in maniera più che fedele quelli visibili nella scena di Phantom Menace; anche gli elementi di contorno sono realizzati con cura, come dimostrano le varie locazioni visitabili prima di una gara, dove si possono scorgere dei robot (uno fatto a pezzi) che gli appassionati di Guerre Stellari non dovrebbero avere molti problemi a riconoscere. Altro elemento che ha sempre caratterizzato tutte le produzioni videoludiche ispirate alla saga di Lucas, era l'accompagnamento sonoro che poteva contare su brani di assoluto livello, realizzati molto spesso con la collaborazione di importanti orchestre; parte delle musiche erano fedeli riproduzioni della colonna

La gare è terminata e, anche se non abbiamo ottenuto dei grandi tempi siamo riusciti ugualmente a primeggiare... non che sia molto difficile

sonora dei film, a cui sono sempre stati aggiunti nuovi brani, inediti, ma non per questo meno piacevoli. **Star Wars Racer** mantiene questa caratteristica, anche se alcuni particolari in questo settore non ci hanno pienamente convinto; ciò che ci ha lasciato perplessi è la qualità degli effetti,

soprattutto per quanto riguarda il rombo dei motori. Le voci digitalizzate poi risultano totalmente incomprensibili dato che, se escludiamo il piccolo Anakin, che si esprime in perfetto inglese, tutti gli altri concorrenti parlano strane lingue aliene; non si tratta certamente di un grande problema, e tutto sommato questa scelta innalza il grado di "realismo", dato che la stessa cosa accade anche nella pellicola cinematografica. Stranissimo invece l'approccio utilizzato dai programmatori per quanto riguarda le musiche; nei primi due giri di ogni corsa (ogni gara composta da tre tornate) infatti vige il silenzio assoluto,

Il nostro pod sta cercando di contrastare un avversario per evitare il sorpasso... notate la bellezza degli effetti di luce

Prima di ogni gara, viene mostrata una breve introduzione

spezzato solo da qualche effetto e commento dei partecipanti. Appena superata la linea del traguardo e iniziato il terzo giro parte l'accompagnamento sonoro, con musiche orchestrali veramente eccellenti anche per l'incredibile qualità della registrazione; è quindi impossibile capire il motivo di questa decisione, soprattutto se consideriamo che gli effetti, pur di buona qualità, non riescono a reggere il passo con le splendide musiche.

LA CORSA DEI POD

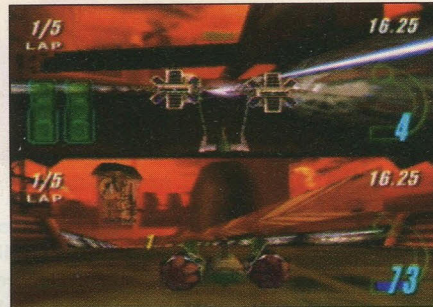
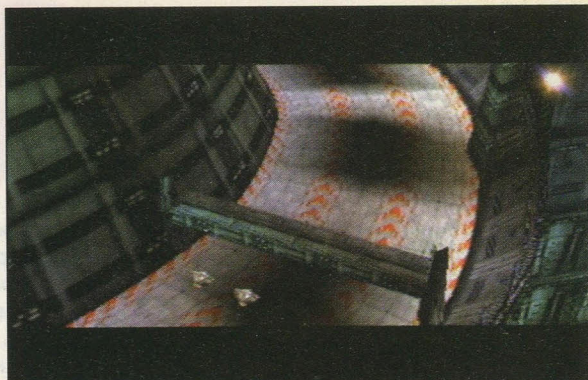
Dopo aver esaminato la parte più tecnica del gioco, evidenziando i pregi e i difetti, è giunto il momento di descrivere anche la struttura di gioco e le varie opzioni; appena accesa la cartuccia, dopo una breve introduzione si può decidere se affrontare subito il Torneo, sfidando i più famosi e abili piloti di pod oppure allenarsi, provando a capire in che modo reagisce il mezzo e il suo comportamento in diverse situazioni di gioco. Se si opta per la prima possibilità, dopo aver scelto il proprio pilota preferito inizia subito la competizione; a questo punto non resta che selezionare a quale delle tre leghe partecipare (è consigliabile sempre partire con la prima, veramente semplicissima) e iniziare a gareggiare. Ogni volta che viene vinta una gara poi, questa potrà essere affrontata anche nelle altre opzioni di gioco; solamente dopo che una pista è stata "scoperta" nel Torneo infatti, diventerà disponibile nel Time Attack, nel Free Play oppure nelle sfide contro un amico. E' facile comprendere il motivo di tale scelta; se infatti fosse stato possibile usufruire sin dall'inizio di tutte le piste,

l'interesse sarebbe stato senza dubbio inferiore (è sempre emozionante scoprire nuovi percorsi dopo ogni vittoria) e, soprattutto, sarebbe stato molto più semplice prevalere sugli avversari, dato che sarebbe stato possibile allenarsi in maniera continuativa, imparando al meglio la conformazione e i segreti di ogni pista. Se il motivo di questa scelta era effettivamente questo (e non ci vengono in mente altre ipotesi), i programmatori della LucasArts hanno purtroppo fallito nel loro intento... volete sapere perché? Leggete quanto segue per scoprirlo.

STAR WARS COME WIPEOUT?

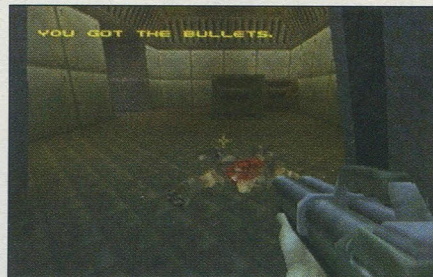
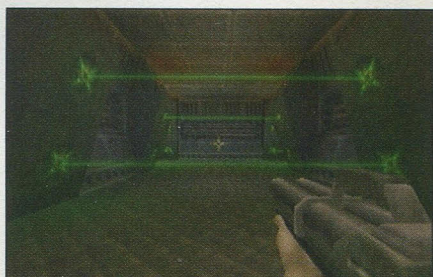
La risposta alla domanda formulata nel titoletto che inizia questo paragrafo è negativa dato che, se il titolo di Psygnosys era noto per la sua proverbiale difficoltà, e solamente dopo un periodo di allenamento abbastanza lungo era possibile avere qualche speranza di

Come appare evidente da quanto abbiamo scritto nella recensione (e anche dal voto globale), non siamo rimasti particolarmente ben impressionati da Star Wars Racer; il motivo della nostra delusione non è dovuto dalla realizzazione tecnica che, pur non essendo esente da difetti si attesta su livelli più che buoni, né dalla struttura di gioco, leggermente troppo semplice ma pur sempre coinvolgente, bensì dall'errata calibrazione del livello di difficoltà. Riuscire a prevalere in tutte le gare è infatti un'impresa che qualunque aspirante Jedi riuscirà a raggiungere in un periodo di tempo decisamente breve, sia a causa dell'eccessiva facilità nel controllare il pod che per l'incredibile inabilità dei piloti controllati dalla console; non è minimamente possibile fare un paragone quindi con WipEout, titolo che come ambientazione si avvicina a Star Wars Racer, ma che sconfigge nettamente il prodotto ispirato alla saga di George Lucas per quanto riguarda la giocabilità e la calibrazione del livello di difficoltà. E' un vero peccato, dato che le ambientazioni sono, nella miglior tradizione della LucasArts, veramente ben realizzate e che anche le musiche si attestano su livelli d'eccellenza; gli appassionati della serie potrebbero anche prenderne in considerazione l'acquisto, anche se molto probabilmente rimarranno delusi dalla pochezza della sfida che dovranno affrontare.

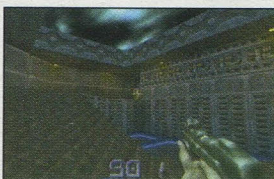
L'interno dei tunnel nella colonia prigioniera di Oovo IV è una delle sezioni più spettacolari di tutto il gioco

Nelle sfide in doppio si possono utilizzare solamente le piste già affrontate nel torneo.

vittoria, in **Star Wars Racer** la situazione invece è completamente antitetica. Anche il giocatore più imbranato infatti non impiegherà che pochi minuti per "fare la mano" con il sistema di controllo e, una volta imparato in che modo eseguire le varie curve, nessun ostacolo si frappone fra voi e la vittoria finale; i concorrenti controllati dalla console infatti si comportano come degli innocui sparring partner che, già dopo le prime curve del tracciato, vengono distanziati e svaniscono nel nulla. Inoltre, anche in caso di esplosione del pod, è veramente difficile essere rimontati e, solamente se si viene distrutti quattro o cinque volte si può correre qualche rischio; è vero poi che, raggiungendo le leghe più avanzate gli avversari diventano leggermente più abili, ma bisogna anche considerare che questo fatto è controbilanciato dalla possibilità, con i crediti guadagnati, di migliorare le prestazioni del proprio mezzo. **Star Wars Racer** è quindi un titolo divertente, ma troppo semplice; controllare il pod infatti non riesce a trasmettere grandi emozioni anche se la sensazione di velocità e la realizzazione tecnica sono veramente notevoli. Escludendo le sfide in due contro un amico di pari capacità infatti (in cui, tra l'altro, non sono presenti mezzi controllati dalla console), non si ha mai la sensazione di trovarsi in pericolo e di rischiare di essere battuti, anche quando si raggiungono i percorsi più avanzati. A **Star Wars Racer** seguiranno, almeno a quanto è stato detto da Lucasarts (e non c'è alcun motivo per non crederGli), altre produzioni dedicate a Phantom Menace; c'è da sperare che i programmatori riescano, imparando dai propri errori, a creare un titolo che, oltre a essere bello da vedere, garantisca anche una buona sfida.

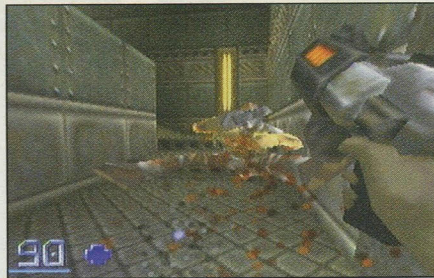
SI RINGRAZIA BG GAMES PER LA CARTUCCIA

Quake II

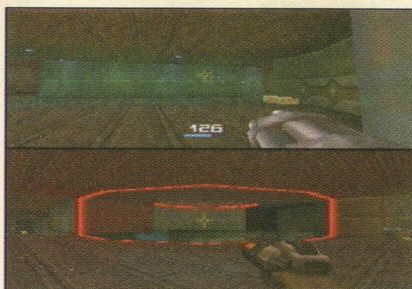
Una delle prime cose che si notano scorgendo rapidamente (e anche dopo una più attenta analisi) la lista di videogiochi disponibili per Nintendo 64 è che, malgrado questa console sia disponibile da diversi anni, sono presenti ancora evidenti scompensi e lacune; le software house infatti si sono lanciate nella produzione di titoli molto spesso troppo simili, cercando di sfruttare al massimo il successo di un genere, abbandonando nel dimenticatoio, per esempio, gli sparatutto, e alcune simulazioni sportive (non esiste ancora un titolo tennistico degno di menzione). La situazione non è poi più rosea per quanto riguarda i picchiaduro, che pur contando su una notevole quantità di produzioni, mancano ancora di quel titolo in grado di competere con i giochi disponibili per le console concorrenti; le avventure poi, si limitano al solo **Zelda** che, pur essendo un vero e proprio capolavoro, non riesce da solo a reggere il peso di un'intera categoria. A questo punto una domanda sorge spontanea: se non ci sono sparatutto, avventure e mancano diverse simulazioni sportive, quali sono i generi più gettonati su Nintendo 64? La risposta è abbastanza semplice; dopo una breve analisi infatti appare evidente che sono i titoli con grafica in prima persona, che siano essi un sapiente mix di azione e combattimento oppure, come nella maggior parte dei casi, si concentrino soprattutto sulla distruzione di massa, a farla da padrone. Dall'uscita di **Doom**, capostipite del genere realizzato in origine su PC ormai diversi anni orsono, i computer sono stati invasi da un'ondata di titoli che, sfruttando lo stesso approccio grafico e apportando modifiche più o meno evidenti a livello strutturale cercavano di sfruttare l'incredibile interesse del pubblico verso questo tipo di giochi. Da questa nuova moda non sono state ovviamente risparmiate neanche le console e, oltre a qualche titolo originale, ispirato a importanti produzioni cinematografiche (vedi **GoldenEye** o **Mission: Impossible**, per esempio), sono stati convertiti anche i titoli per PC più popolari e di successo; i risultati sono stati sempre abbastanza altalenanti anche perché, oltre a conversioni fedeli che mantenevano intatte tutte le caratteristiche dell'originale c'erano anche dei veri e propri adattamenti che, mantenendo invariata la struttura base apportavano numerose modifiche al layout dei livelli, al sistema di controllo e ad altri aspetti di gioco. Appartiene a pieno diritto a questa categoria **Quake II** per Nintendo 64, titolo recensito in queste pagine; i programmatori infatti hanno deciso di ridisegnare buona parte dei 19 livelli che compongono il gioco, sia per sfruttare al meglio le potenzialità tecniche del Nintendo 64 che per evitare problemi con il sistema di controllo. Non avendo a disposizione un mouse infatti, è più difficile muoversi in maniera rapida anche nei cunicoli più stretti e angusti; per evitare quindi che i giocatori rimangano bloccati in punti troppo ricchi di nemici a causa del sistema di controllo, i programmatori hanno deciso di ampliare le locazioni rispetto a quelle presenti nella versione PC.

Dopo aver eliminato un nemico potrete raccogliere il giusto premio per i vostri sforzi, in questo caso delle utilissime munizioni

Se volete arrivare nella stanza successiva dovrete superare questi raggi laser; tranquilli, sono a intermittenza

Ecco un passaggio segreto, al cui interno potrete trovare armi e potenziamenti energetici

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	ACTIVISION
GENERE	SPARATUTTO
DISTRIBUZIONE	UFFICIALE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1-4

Il secondo giocatore, chiuso in un angolo viene distrutto dall'avversario... la prossima volta state più attenti!

UN PO' DI STORIA

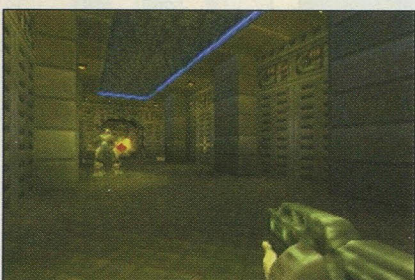
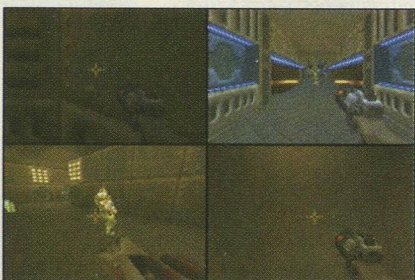
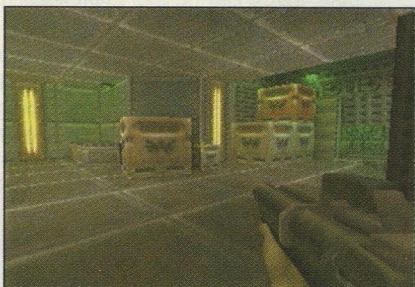
Come accadeva in tutti i precedenti episodi della serie, anche in **Quake II** per Nintendo 64 dovrete vestire i panni di un marine che deve affrontare, anche a costo della propria vita, la minaccia aliena rappresentata dal popolo degli Strogg; questa volta però non dovrete passare tutto il gioco in fase difensiva, cercando cioè di bloccare l'invasione del nemico, bensì all'attacco. I grandi comandanti

dell'esercito infatti hanno capito che, per riuscire ad avere la meglio su questa razza, tecnologicamente superiore alla nostra, è necessario riuscire a carpire parte dei loro segreti; voi siete i fortunati prescelti che dovranno infiltrarsi nella base del nemico e, dopo aver superato mille insidie, recuperare (o sarebbe meglio dire rubare) una macchina trasportatrice degli Strogg, in modo da utilizzare la loro tecnologia a vostro vantaggio. Se la trama è completamente cambiata rispetto alle altre versioni, nulla invece è mutato per quanto riguarda la struttura di gioco; vagando infatti nelle varie stanze che compongono le basi aliene dovrete eliminare i numerosi nemici presenti, raccogliendo armi e munizioni e cercando di raggiungere interruttori, computer o altri oggetti indispensabili per superare ogni livello. L'elemento distruzione ricopre ancora un ruolo predominante, fatto che è confermato anche dalla presenza di un gran numero di armi; partendo infatti da semplici fucili e pistole, si possono trovare, progredendo nel gioco, lanciagranate, mitragliatrici, e tutta una serie di altre devastanti armi, oltre ai soliti kit medici e armature, indispensabili se si vogliono avere speranza di sopravvivere agli attacchi dei nemici. Ovviamente è importante imparare a utilizzare al meglio le varie armi anche perché, se nei primi livelli è facile avere la meglio sui vari mostri, progredendo nel corso del gioco si dovranno affrontare nemici sempre più pericolosi e resistenti; fortunatamente i programmatori sono riusciti a realizzare un sistema di controllo preciso e impeccabile, che, sfruttando (come ormai accade per tutte le produzioni del genere) i quattro tasti C per il movimento e il pad analogico per guardarsi intorno consente di avere

sempre ben presente ciò che sta accadendo su schermo. Se quindi il gioco in singolo è in grado, grazie a tutte le caratteristiche positive appena citate, di offrire ore e ore di divertimento, ciò che rende **Quake II** uno dei migliori titoli del settore è certamente la modalità di gioco multipla; oltre infatti a essere disponibili quattro diverse opzioni, con arene appositamente create per l'occasione, è importante sottolineare che anche in quattro la realizzazione tecnica non risente praticamente mai di scatti e rallentamenti. Le quattro diverse modalità di gioco sono abbastanza classiche e non aggiungono nulla a quanto già visto in altre produzioni del genere, anche se il divertimento è comunque garantito; oltre al Deathmatch e al Team Deathmatch in cui, da soli oppure in coppia bisogna eliminare gli avversari, sono presenti altre due opzioni denominate FlagWars e Death Tag in cui bisogna raccogliere una bandiera e cercare di mantenerne il possesso per più tempo possibile.

QUESTIONE DI LOOK

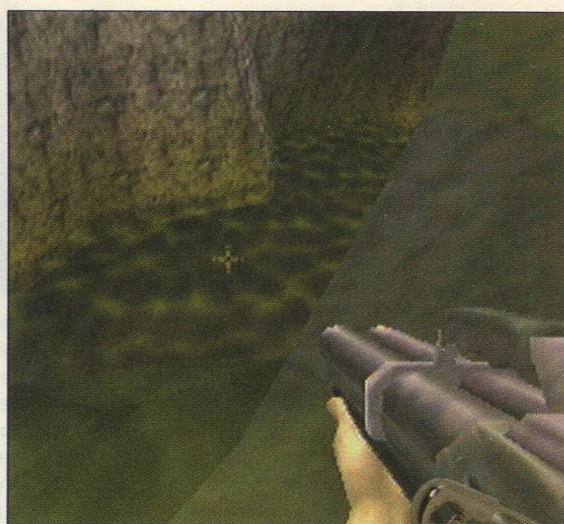
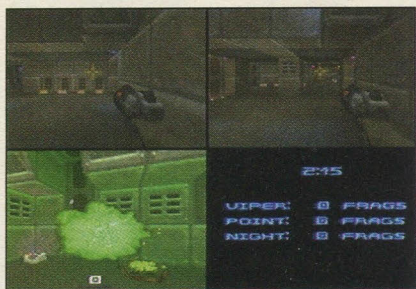
Rispetto a quanto accade in altre produzioni del genere, in cui la cartuccia di espansione viene utilizzata per permettere

Anche in quattro giocatori Quake II mantiene una notevole fluidità e velocità

Spesso vi capiterà di incontrare dei vostri commilitoni che prima di voi hanno tentato di infiltrarsi nella base degli Strogg

E' sempre meglio colpire i nemici dalla distanza, cercando di evitare che si avvicinino troppo

Alcuni dei computer posti nelle stanze servono per aprire porte e disattivare blocchi energetici

PAGELLA

GRAFICA	93
SONORO	82
GIOCABILITÀ	91
LONGEVITÀ	90
GLOBALE	90

Se appartenete a quella categoria di giocatori che preferiscono l'azione alla riflessione e adorano passare le proprie giornate a devastare (ludicamente parlando) decine e decine di alieni allora questo è per voi un mese fortunato. Oltre infatti all'ottimo Duke Nukem - Zero Hour (recensito sempre su questo numero) è finalmente disponibile Quake II. La lunga attesa è stata comunque ripagata dato che il risultato finale è più che apprezzabile; rispetto alla versione PC non sono state apportate grandi modifiche a livello strutturale, anche se diversi aspetti hanno subito evidenti cambiamenti. La trama è stata infatti riscritta e, proprio per questo motivo, sono completamente cambiate le missioni da eseguire, missioni che ora si svolgono all'interno della base nemica. Altre modifiche riguardano la realizzazione tecnica, adattata alle potenzialità del Nintendo 64; importante sottolineare che, se giocando con la cartuccia di espansione la situazione è ovviamente migliore (con colori più nitidi e una definizione leggermente superiore) anche senza questo add-on la realizzazione tecnica è più che pregevole, soprattutto per quanto riguarda lo scrolling, sempre fluido e privo di qualsiasi tipo di incertezza o scatto. Unico vero neo in questo settore è rappresentato dall'accompagnamento sonoro che, soprattutto nelle musiche non ci è parso particolarmente esaltante; anche gli effetti poi, pur curati, non sono certamente tra i migliori che ci sia capitato di sentire. La giocabilità è assicurata sia da un sistema di controllo sempre preciso che da una struttura semplice e coinvolgente in cui la distruzione di massa è intervallata da brevi momenti di ricerca in cui bisogna trovare oggetti (l'esplosivo nella seconda missione, ad esempio) indispensabili per il proseguo del gioco; eccezionali poi le modalità di gioco multiplo che, soprattutto in compagnia di tre amici sono in grado di garantire ore e ore di divertimento. Forse 19 missioni non sono poi molte, anche se bisogna sottolineare che i livelli più avanzati sono decisamente complessi e che la facilità dei primi è forse giustificabile con la volontà da parte dei programmatori di offrire una sfida graduale, capace di dare subito qualche soddisfazione. Un ottimo prodotto quindi, consigliatissimo a tutti gli appassionati del genere.

di giocare a una risoluzione superiore, in **Quake II** questo add-on è stato invece sfruttato per migliorare la qualità dei colori e degli effetti di luce; se quindi non possedete ancora questa cartuccia non dovete preoccuparvi più di tanto dato che, anche se sono presenti alcune differenze, non vi troverete di fronte a spiacevoli sorprese una volta accesa la console. L'aspetto che colpisce di più della realizzazione tecnica di **Quake II** è certamente la fluidità e la velocità dello scrolling che si mantiene sempre su livelli di assoluta eccellenza, aiutato anche dalla presenza di ambienti chiusi e di dimensioni non particolarmente elevate che alleggeriscono non poco il lavoro del processore; le ambientazioni, soprattutto nei primi livelli, non sono particolarmente varie anche se ogni particolare è stato curato con discreta attenzione. Positivo globalmente il giudizio anche sui vari nemici presenti che, partendo da piccole e innocue creature diventano, con il progredire nei livelli, sempre più grandi, potenti e pericolosi; peccato solo che l'arrivo dei nemici, e più in generale ogni fase di gioco non sia accompagnato da un sonoro all'altezza ella situazione. Le musiche infatti non aiutano a creare la giusta atmosfera e solamente gli effetti sonori, pur non brillando per fattura e qualità, sono curati in maniera adeguata. Tutti gli elementi che hanno decretato il successo della saga di **Quake** sono quindi presenti in questa versione per Nintendo 64; la struttura di gioco è semplice e coinvolgente, il sistema di controllo è impeccabile e la presenza di diverse varianti per il gioco multiplo aumentano in maniera esponenziale la longevità. Rispetto a **Duke Nukem - Zero Hour**, titolo recensito sempre su questo numero, **Quake II** punta maggiormente sull'azione, limitando al minimo i momenti in cui è necessario compiere azioni diverse dallo sparare; si tratta comunque di due titoli eccellenti e che meritano entrambi di essere presi in seria considerazione da tutti quei giocatori che stanno cercando giochi d'azione rapidi e dinamici.

Duke Nukem
Zero Hour

Poveri alieni. E' vero che queste creature, provenienti da una lontano galassia, ogni volta che giungono sulla terra non si dimostrano ospiti molto educati, cercando subito di conquistare il nostro pianeta, devastando e sterminando la popolazione mondiale, ma è altrettanto vero che, malgrado la tecnologia a loro disposizione sia nettamente più avanzata della nostra, i loro piani sono sempre destinati a fallire miseramente grazie all'intervento di una forza speciale o, nei casi più assurdi, di un solo ed eroico personaggio in grado di tener testa, senza alcun aiuto, a buona parte delle truppe aliene costringendole infine alla resa. Se l'eroe di turno è il protagonista di **Duke Nukem**, è però facile comprendere perché i nemici, dopo una resistenza iniziale decidano di scappare; oltre infatti a essere dotato di un arsenale che farebbe invidia a un esercito, il "duca", pur di rimanere sempre impegnato nella devastazione aliena si è costruito una macchina del tempo con cui, spostandosi nelle varie ere della storia, può bloccare l'offensiva extraterrestre. I programmatori di GT Interactive hanno infatti deciso, per questo nuovo episodio della serie di **Duke Nukem** per Nintendo 64, sottotitolato **Zero Hour**, di utilizzare i viaggi temporali come elemento fondamentale della trama, consentendo al giocatore di partecipare a distruzioni di massa in diversi periodi storici e in diverse ambientazioni.

Nell'introduzione Duke spiega a Duke la situazione

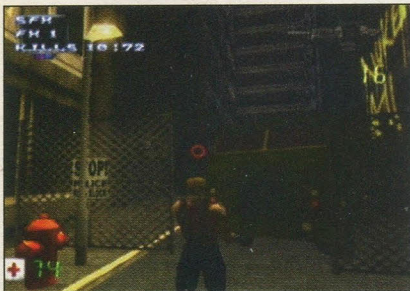
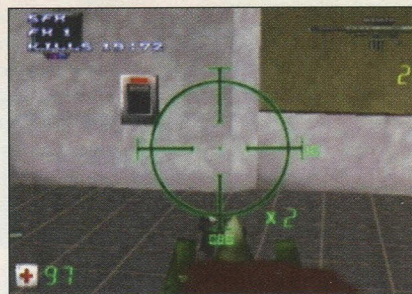
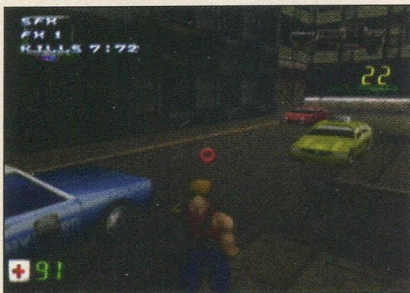
LE NOVITA'

Invece di realizzare un normale sequel di **Duke Nukem**, riprendendo senza nessuna innovazione lo schema di gioco del precedente episodio e apportando modifiche solamente ad aspetti di secondaria importanza, quali il layout dei livelli, il numero delle armi presenti e i nemici, i programmatori di GT Interactive hanno saggiamente deciso di lavorare alacremente sia sulla struttura di gioco che sulla realizzazione tecnica, apportando tutta una serie di modifiche che rendono **Duke Nukem - Zero Hour** un prodotto nettamente superiore al suo predecessore. Il primo elemento che appare evidente, una volta iniziato a giocare, è la maggiore varietà, dovuta soprattutto all'inserimento di nuove azioni; anche se la maggior parte del tempo viene impiegata a sparare ai nemici, ora l'elemento ricerca ricopre un ruolo di notevole importanza. Duke infatti può esibirsi in agilissimi salti, con cui superare ostacoli e raggiungere piattaforme e sporgenze altrimenti inaccessibili, correre e nuotare, per cercare anche nelle profondità marine nuove armi o kit medici, indispensabili per recuperare energia e avere qualche speranza di vittoria; non è quindi sufficiente sparare a raffica su tutti i nemici che compaiono sullo schermo (anche se è importante farlo) per terminare il gioco, ma bisogna controllare costantemente il computer

Alcuni dei nemici presenti non sono particolarmente furbi; guardate questo mostro che attende solamente di essere ammazzato

Ecco uno dei locali più alla moda e raffinati in tutta la città. Cosa aspettate a entrare?

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	GT INTERACTIVE
GENERE	SPARATUTTO
DISTRIBUZIONE	UFFICIALE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1-4

portatile (attivabile mediante la pressione del tasto L) e cercare di eseguire le missioni che vengono assegnate. Gli appassionati dei precedenti episodi della serie, che apprezzavano soprattutto la possibilità di distruggere mostri alieni non devono comunque preoccuparsi, dato che la fase di combattimento ricopre ancora un ruolo fondamentale in **Zero Hour**; a confermare quanto abbiamo appena scritto è la presenza di un numero veramente notevole di armi, più o meno devastanti, ognuna dotata di caratteristiche peculiari che ne consigliano l'uso in diverse

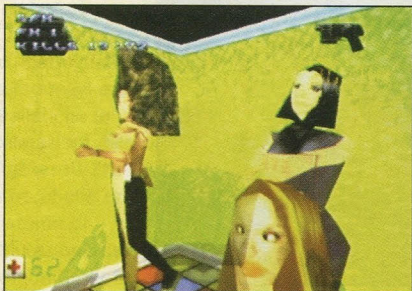
In due è presente sia lo split screen orizzontale che quello verticale

situazioni di gioco. Se infatti si deve entrare in una stanza piena di nemici, è meglio farsi precedere da un paio di bombe mentre, correndo o muovendosi nella città è sempre meglio avere tra le mani un'arma rapida, in grado di sparare colpi a ripetizione, in modo da eliminare i mostri in maniera veloce e senza rischiare di essere colpiti; eccezionale poi, anche se non particolarmente comodo, il fucile di precisione che, una volta attivato, mostra un mirino di dimensioni maggiori che consente di colpire l'avversario senza possibilità d'errore. Peccato solo che, con questa arma in mano i movimenti di Duke siano notevolmente rallentati, fatto che ne rende l'uso consigliabile solamente quando si deve attaccare dalla distanza oppure da un luogo coperto, per non consentire al nemico nessuna possibile replica; l'accento sulla distruzione di massa è sottolineato anche dalla presenza di un numero impressionante di munizioni, che consentono a Duke di essere sempre

Con il mirino di precisione è facile eliminare i nemici sia vicini che distanti

In quattro l'area di gioco è abbastanza piccola, ma è sempre possibile capire cosa accade sullo schermo

armato fino ai denti. Se infatti il numero dei proiettili è teoricamente limitato, ogni volta che viene eliminato un mostro si possono ottenere nuove armi o munizioni extra, fatto che elimina completamente il rischio di trovarsi senza colpi. Altro elemento degno di menzione di **Duke Nukem - Zero Hour** è la presenza di una tra le migliori modalità di gioco multiplo

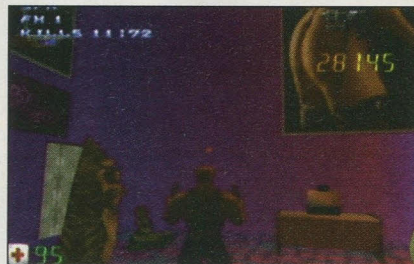
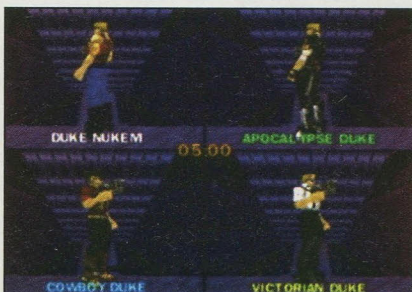
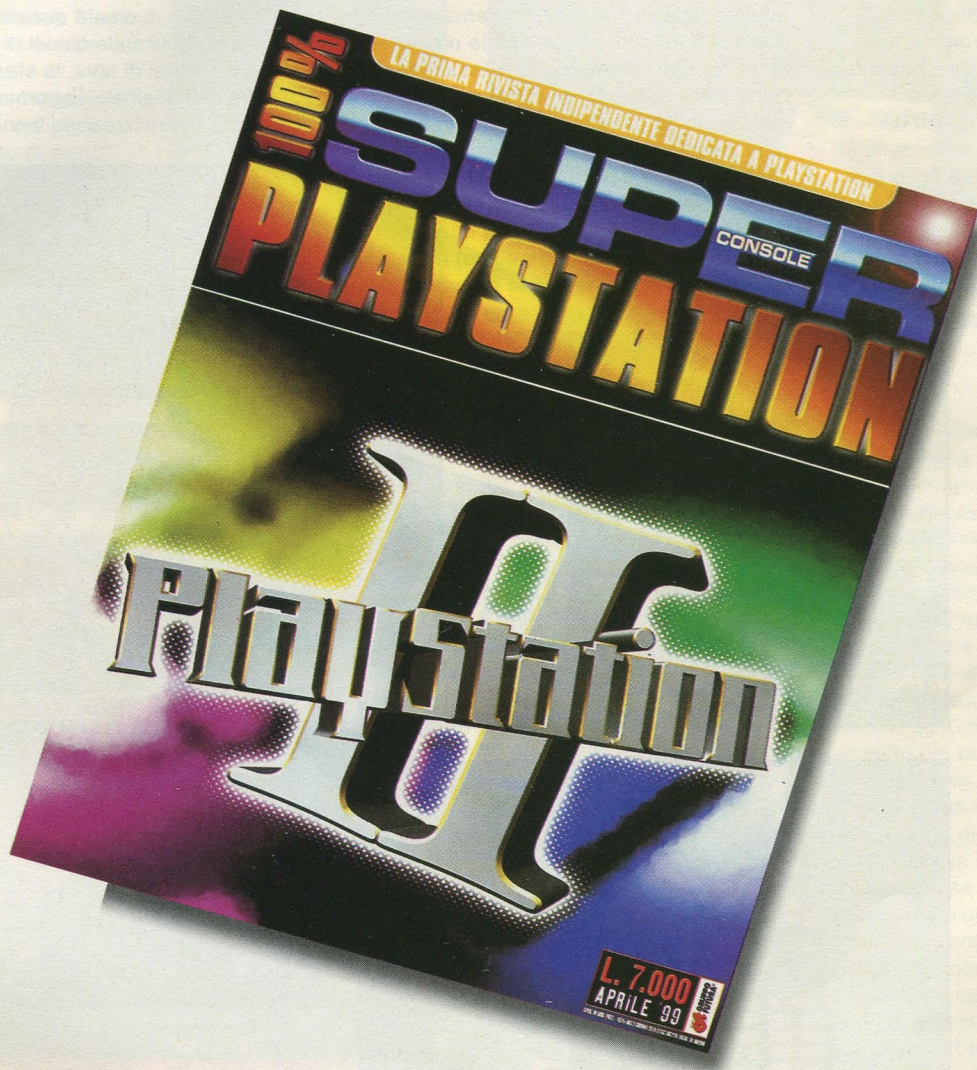
Per me, l'è un manihino! (Nd Margherita Hack)

Un gruppo affiatato, non c'è che dire!

mai viste su Nintendo 64; i programmatori hanno realizzato tutta una serie di nuove ambientazioni, che variano da oscure e cupe caverne a più luminose e ampie zone all'aperto, perfette per questa modalità di gioco. In GT Interactive infatti sono riusciti a studiare con attenzione la conformazione di ogni livello, evitando di costruire stage di dimensioni eccessive, in cui sarebbe stato difficile rintracciare gli avversari, o di dimensioni troppo ridotte, fatto che avrebbe reso meno interessante la sfida; oltre alle varie versioni di Duke, che rappresentano gli unici personaggi inizialmente disponibili, si aggiungono, completando ogni livello del gioco in singolo, nuovi combattenti, sia sotto forma di militari che delle varie mostruose creature. Importante inoltre la presenza di diverse opzioni di gioco, che consentono sia di formare due team (nel caso di gioco in tre oppure in quattro) che di combattere tutti contro tutti, senza alcuna esclusione di colpi; solamente **GoldenEye**, tra tutti i titoli disponibili per Nintendo 64, riesce a raggiungere il livello qualitativo della modalità di gioco multipla di **Duke Nukem**. Tutte queste caratteristiche positive passerebbero rapidamente in secondo piano se la struttura di gioco non fosse supportata da un sistema di controllo preciso e che consente di muoversi rapidamente e di avere sempre "a portata di mano" ogni azione; fortunatamente anche in questo settore è stato svolto un lavoro più che adeguato e basta passare un po' di tempo nella stanza di allenamento per imparare a utilizzare al meglio ogni comando.

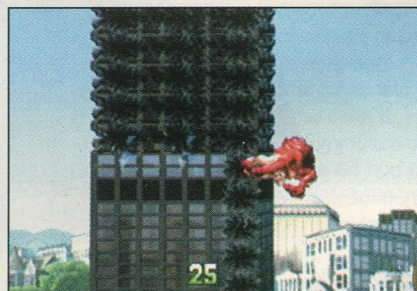
CHE ORE SONO? ORA-ZERO!

L'elemento di **Duke Nukem - Zero Hour** che meno ci ha impressionato è certamente la realizzazione tecnica; intendiamoci, rispetto alle precedenti versioni sono stati fatti enormi passi da gigante (ora tutti i personaggi sono realizzati con dei poligoni, e non sono semplicemente dei piatti sprite), ma qualche particolare non ci ha ancora convinto pienamente. Se infatti è vero che le animazioni, sia per quanto riguarda Duke che per i vari comprimari, siano essi dei nemici o dei soldati alleati, sono sempre di buon livello, bisogna anche sottolineare che non c'è grande varietà di personaggi. Altalenante anche la qualità dei fondali e delle ambientazioni che, in alcuni casi sono veramente curati e ricchi di dettagli (all'interno di tre vetrine di un negozio si possono anche ammirare le quattro componenti di una famosa band inglese femminile) mentre in altri sono piuttosto poveri; questa povertà è evidente soprattutto nei livelli ambientati in interni, solitamente piuttosto bui e tetri. E' però vero che la mancanza di luce aiuta a creare quella sensazione di terrore e di paura che rende ancora più interessante e coinvolgente un titolo del genere; importante sottolineare anche che **Duke Nukem - Zero Hour** sfrutta la cartuccia di espansione di memoria per il Nintendo 64 e che, solamente utilizzando questo add-on è possibile provare il gioco in alta risoluzione. Per chi non possedesse ancora la cartuccia è disponibile una modalità in media risoluzione che, purtroppo, causa alcuni inconvenienti nel corso del gioco; dato che la definizione dell'immagine è ovviamente di qualità inferiore, è più difficile riuscire a scorgere i nemici dalla distanza e, proprio per questo motivo, è necessario avvicinarsi, rischiando di essere feriti, per individuare con chiarezza la posizione di un mostro. L'acquisto della cartuccia è quindi consigliato per tutti i giocatori che vogliono comprare **Duke Nukem** e, più in generale, è consigliato a tutti i possessori di Nintendo 64, dato che sono sempre di più i titoli che sfruttano questo add-on. Tornando a **Duke Nukem**, non resta ora che esaminare l'accompagnamento sonoro, caratterizzato da musiche di discreta fattura, effetti di esplosioni abbastanza curati e da parlato digitalizzato di buon livello. Gli appassionati del genere quindi potranno trovare in **Zero Hour** un titolo in grado di soddisfare le loro esigenze; la realizzazione tecnica globalmente buona è infatti supportata da una struttura di gioco impeccabile che, grazie alle numerose opzioni presenti, garantisce anche una notevole longevità.

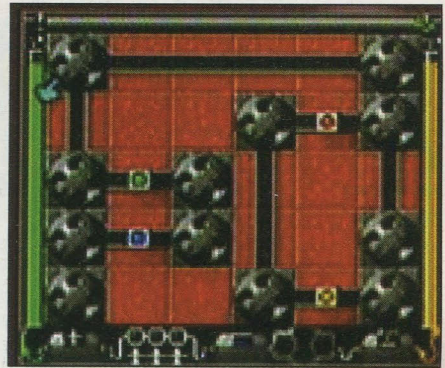
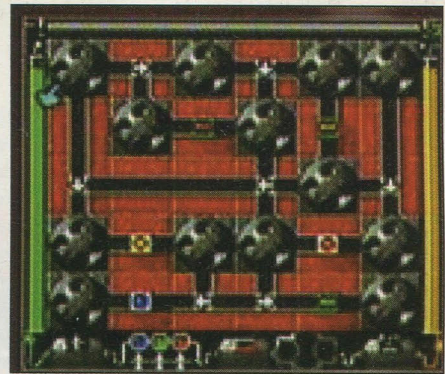
PAGELLA

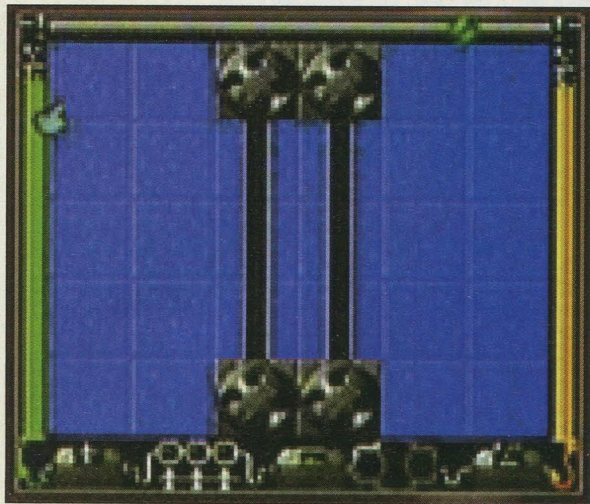
GRAFICA	86
SONORO	87
GIOCABILITÀ	91
LONGEVITÀ	90
GLOBALE	89

Duke Nukem - Zero Hour è un ottimo titolo che, con una maggiore cura nella realizzazione tecnica sarebbe diventato un vero capolavoro; se infatti è vero che sia la grafica che il sonoro sono globalmente di buon livello, è altrettanto innegabile che alcune ambientazioni potevano (e dovevano) essere curate con più attenzione e che i nemici presenti non sono particolarmente vari. L'elemento portante del titolo di GT Interactive rimane quindi la struttura di gioco, arricchita rispetto ai precedenti episodi della serie di nuovi elementi; ora infatti, per terminare il gioco non è più sufficiente dedicarsi solamente alla distruzione di massa, ma bisogna anche correre, saltare e nuotare per cercare di scovare armi e oggetti di vario genere. L'eliminazione degli alieni ricopre comunque ancora un ruolo fondamentale, fatto che viene evidenziato anche dall'incredibile arsenale a disposizione di Duke che, partendo da semplici pistole arriva fino a fucili di precisioni, mitragliatrici o addirittura bombe; altro elemento su cui i programmatori inglesi hanno lavorato è senza dubbio il sistema di controllo, che ora è più che mai preciso e comodo, soprattutto dopo aver affrontato la sezione d'allenamento all'inizio del gioco. La ciliegina sulla torta è rappresentata dall'eccezionale opzione multiplayer che, oltre a offrire diverse varianti di gioco e un buon numero di personaggi può contare anche sulla presenza di nuove arene, inedite e costruite appositamente per questa modalità di gioco. Non c'è che dire, GT Interactive ha certamente colpito nel segno con Duke Nukem - Zero Hour, miglior episodio della serie dedicata a questo eroe e, più in generale, uno dei migliori titoli del genere disponibili.

Rampage 2 Universal Tour

La più stravagante e insolita impresa di demolizione esistente sulla terra torna a fare visita al mondo dei videogiochi con **Rampage 2 Universal Tour**; i giganteschi animali, che dai tre originali sono ora diventati ben sette, questa volta non si accontenteranno però di devastare le più importanti città mondiali, ma si dedicheranno anche alla distruzione "spaziale", raggiungendo altri pianeti del nostro sistema solare. Sono cambiate le ambientazioni e sono stati aggiunti nuovi personaggi, ma nulla è mutato nella struttura di gioco; tutto quello che bisogna fare per terminare un livello è aggrapparsi ai vari palazzi presenti e devastarli a colpi di pugni, cercando di evitare di essere colpiti dalle forze terrestri, pronte a tutto pur di fermare gli attacchi di queste enormi creature. Per aumentare la potenza distruttiva sono presenti dei guanti da boxe che, una volta raccolti, aumentano in maniera consistente la potenza dei pugni; gli altri bonus invece comprendono oggetti quali salvadanai a forma di maialino, televisori e molto altro, la cui unica funzione però è quella di incrementare il punteggio finale. Non mancano poi, per offrire un diversivo tra un livello e l'altro, dei bonus stage in cui, entro un tempo limite, bisogna danneggiare il più possibile un enorme grattacielo, ma questa trovata, poco interessante, non riesce minimamente a risollevare un titolo con evidentissime lacune in ogni settore di gioco; la realizzazione tecnica è tra le peggiori che ci sia capitato di vedere negli ultimi mesi con ambientazioni che, pur essendo abbastanza riconoscibili (più per la fama dei monumenti che per l'effettiva qualità) sono poco definite e, tutto sommato, deludenti. Incredibilmente limitate le animazioni, con i giganteschi mostri che compiono solamente un paio di azioni (camminare, saltare e colpire i palazzi con dei pugni) accompagnati da musiche ed effetti che sfigurerebbero anche su console decisamente meno potente del Nintendo 64. Il colpo di grazia a **Rampage 2 Universal Tour** viene però inflitto dalla struttura di gioco; bastano infatti pochi minuti per rendersi conto che gli unici elementi degni di un minimo di interesse sono l'inserimento di nuovi personaggi, ognuno dotato di caratteristiche più o meno differenti (velocità e potenza sono i due soli parametri presenti) e la presenza di un numero veramente impressionante di livelli, oltre cento. La scelta di puntare sulla quantità più che sulla qualità non ha però pagato dato che è difficile pensare che qualche giocatore abbia il coraggio di portare a termine **Rampage 2 Universal Tour**; solo il più accanito fan di questa serie (ammesso che ce ne siano) potrebbe pensare infatti di passare le proprie giornate a demolire palazzi su palazzi, senza alcun tipo di elemento diversivo o di variante. Una situazione così precaria non può essere risollevata neanche dalla presenza della modalità di gioco in doppio che, pur garantendo una giocabilità leggermente superiore, si mantiene sempre su livelli di mediocrità. Difficile pensare che in Midway non si siano accorti di tutti i difetti presenti in questa nuova versione di **Rampage**; per riuscire a realizzare un titolo di successo dedicato a questi giganteschi animali sarebbe ormai meglio cercare di creare qualche cosa di più originale, evitando quindi di riproporre, a distanza ormai di anni, la stessa struttura dell'originale aggiornando solamente la realizzazione tecnica.

SCHEDA GLOBALE 45

CASA PRODUTTRICE	MIDWAY
GENERE	AZIONE
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1-3

Rampage 2 Universal Tour è certamente il peggiore titolo che mi sia capitato di provare in questi ultimi mesi; è difficile trovare nel titolo di Midway una sola caratteristica positiva dato che tutto, dalla grafica al sonoro, dalla struttura di gioco al sistema di controllo è caratterizzato dalla presenza di lacune più o meno evidenti. La povertà della realizzazione tecnica (fondali scarni e animazioni di pessimo livello accompagnati da effetti poco curati) viaggia in coppia con una struttura totalmente priva di varietà e che mostra tutti i suoi limiti già dopo pochi minuti. A nulla servono i cento livelli e la presenza dell'opzione di gioco in doppio, unici elementi positivi in un titolo globalmente più che deludente.

Logical

Nella migliore tradizione dei puzzle game per Gameboy, **Logical** è un titolo decisamente semplice che, però, non ci ha colpito più di tanto; la struttura di gioco è di facile apprensione e già dalla prima partita si riescono a superare alcuni livelli senza troppi problemi, ma manca di quegli elementi necessari a garantire una buona longevità. L'area di gioco è composta da un livello superiore, su cui scorrono delle palline e da una serie di ruote (quattro nel primo livello a crescere nei successivi) ognuna con quattro fori equidistanti; il compito del giocatore è quello di riuscire a mandare quattro palline dello stesso colore in ognuna delle ruote, per eliminarle e portare a termine il livello. Ovviamente è presente un tempo limite entro cui completare ogni livello, oltre ad insidie di vario genere; già nel terzo livello infatti ci sono delle strade a "senso unico" (cioè con le palline che possono andare in una direzione, ma non tornare indietro), fatto che costringe il giocatore a riflettere in maniera veloce e a decidere repentinamen-te in che modo agire e in quale ruota cercare di mandare la pallina. Fortunatamente il sistema di controllo è sempre preciso e capita raramente di perdere preziosi secondi a causa di problemi in questo settore; ciò che manca in **Logical** è però qualche elemento diversivo. La struttura del gioco infatti innesca in poco tempo la monotonia e il continuo aumento della complessità degli schemi diminuisce la voglia di affrontare una partita di tanto in tanto; il sistema di password è un valido aiuto invece per chi vuole portare a termine questo gioco, dato che non costringe a ripetere ogni volta lo stesso livello. Appena sufficiente anche la realizzazione tecnica con una grafica spartana (comunque adatta allo stile di gioco) e un sonoro che cerca di trarre il massimo dalle potenzialità, abbastanza ridotte, del Gameboy. Un titolo non eccezionale quindi, che sprofonda nel panorama, vastissimo, di puzzle game disponibili per il portatile Nintendo.

SI RINGRAZIA CRAZY VIDEO PER LA CARTUCCIA

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	**THQ**
GENERE	**ROMPICAPO**
GLOBALE	63

Rugrats - Il Film

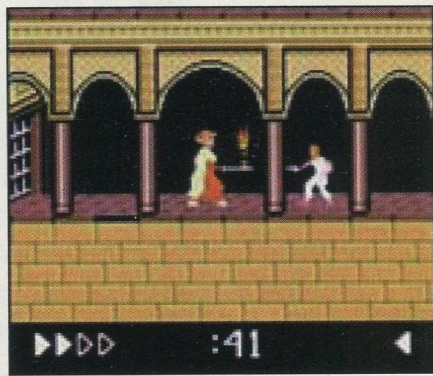
I poppanti protagonisti della serie di Rugrats non sono molto popolari in Italia tanto che il film a loro dedicato, uscito ormai da alcuni mesi nelle sale cinematografiche, non ha riscosso particolare successo; alla stessa sorte è a nostro parere destinato anche il tie-in ufficiale che, nella migliore tradizione del genere, altro non è se non un classico platform game. E' difficile trovare qualcosa di interessante da dire sulla struttura di gioco di **Rugrats** dato che il giocatore, nei panni di uno di questi scatenati bambini, deve riuscire a giungere alla fine del livello raccogliendo oggetti di vario genere, saltando su tavoli, sedie, palloncini e molto altro ancora evitando animali quali ragni, topi e piccoli uccelli. E' vero che da una licenza del genere era difficile pensare che i programmatori avrebbero cercato di creare qualcosa di diverso, ma è altrettanto innegabile che per Gameboy esistono talmente tanti platform game (sicuramente il genere più gettonato per il portatile Nintendo) che non è più sufficiente una realizzazione tecnica di buon livello; graficamente **Rugrats** è tutto sommato un titolo discreto (anche se le animazioni dei personaggi sono abbastanza limitate) soprattutto grazie ad alcune ambientazioni abbastanza curate che riescono a riprodurre alcuni particolari caratteristici della serie animata, ma è proprio nella struttura di gioco che il prodotto di THQ non riesce a distaccarsi dalla massa. **Rugrats** rimane comunque un titolo abbastanza divertente, anche grazie a un sistema di controllo semplice e preciso (l'unica azione che si può eseguire è il salto) che potrebbe interessare, più per la presenza dei propri personaggi preferiti che per meriti effettivi, ai giovani appassionati della serie animata (pochi in Italia) che hanno già potuto ammirare i propri beniamini nelle sale cinematografiche.

SI RINGRAZIA CRAZY VIDEO PER LA CARTUCCIA

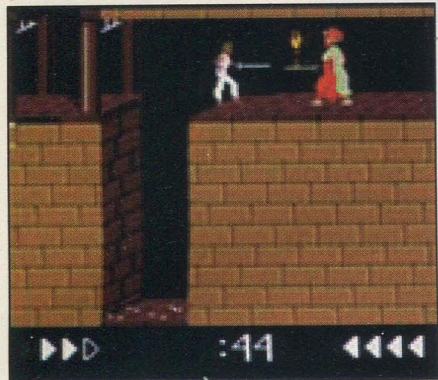
SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	**THQ**
GENERE	**PLATFORM**
GLOBALE	73

Prince of Persia

Ambientato all'interno di una serie di oscuri e pericolosi labirinti, **Prince of Persia** vede il giocatore nei panni dell'eroe di turno che deve riuscire, evitando mille insidie, a raggiungere la figlia del sultano, rapita dal malvagio Jaffar. L'impresa non è delle più semplici dato che, almeno inizialmente, non si ha a disposizione alcun tipo di arma (la scimitarra viene recuperata appena iniziata una partita) e si devono affrontare un gran numero di insidie. I sotterranei del palazzo reale infatti, oltre a essere popolati da spadaccini molto abili, sono pieni di trabocchetti di vario genere e bisogna studiare con attenzione la posizione di ogni ostacolo per riuscire a trovare la giusta soluzione; ogni passo deve essere eseguito con cautela, dato che diverse parti del pavimento sono pericolanti e che sono presenti spuntoni che, fuoriuscendo dal nulla, possono cogliere il nostro eroe di sorpresa e causare la perdita di preziosa energia. All'inizio del gioco si hanno a disposizione solamente tre punti vita ma, progredendo nella missione si può incrementare la riserva energetica, oltre a recuperare parte della vita persa raccogliendo delle ampolle magiche; anche in questo caso però bisogna fare attenzione dato che, oltre a tutte le pozioni rigeneranti ce ne sono anche alcune velenose, assolutamente letali. Se tutti queste insidie non fossero sufficienti poi, i programma-tori hanno anche pensato di inserire un tempo limite di un'ora che non consente di commettere troppi errori o di perdere minuti e minuti nel tentativo di trovare la soluzione a un problema; una volta terminato un livello non è più necessario rigiocarlo, dato che sono presenti delle password, anche se per terminare **Prince of Persia** è consigliabile affrontare più volte i primi livelli, cercando di arrivare alle fasi più avanzate con il maggior numero di minuti possibile. In questa versione per Gameboy sono rimasti intatti tutti i pregi dell'originale, convertito praticamente per tutte le console e i computer prima dell'avvento dei 32-bit; la struttura di gioco non ha subito variazioni di rilievo e la realizzazione tecnica, pur nella sua semplicità, riesce a mantenere intatto il feeling che caratterizzava l'originale. Insomma, anche se ormai non è più una novità, **Prince of Persia** rimane sempre un gran gioco.

:41

SI RINGRAZIA
BG GAMES
PER LA CARTUCCIA

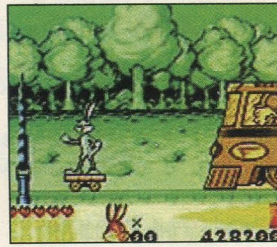
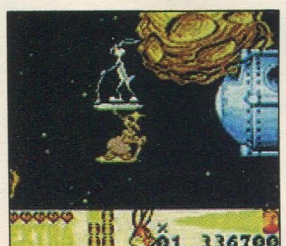
SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	RED ORB
GENERE	AZIONE
GLOBALE	87

Bugs Bunny & Lola Bunny

Operation Carrot Patch

Ancora una volta è Bugs Bunny il protagonista di un platform game dedicato ai personaggi Warner; in questo caso però il simpatico coniglio non è solo, ma è accompagnato nel corso dell'avventura dall'affascinante Lola Bunny. Il compito dei nostri due eroi è semplicemente quello di recuperare il maggior numero di carote possibili e di raccogliere i quattro pezzi di film presenti in ogni livello, facendo sempre attenzione a evitare le mille insidie create dai numerosi avversari presenti. I più famosi "nemici" delle avventure Warner, quali Yosemite Sam, il diavolo della Tazmania e Marvin il Marziano, sono infatti presenti in **Bugs Bunny & Lola Bunny - Operation Carrot Patch**, e sono pronti a tutto pur di bloccare la ricerca dei due conigli; dovrete, per esempio, correre a perdifiato per evitare enormi palle di cannone oppure gettarvi in pericolose discese sullo skateboard, facendo sempre attenzione a selezionare il personaggio più adatto a ogni livello. Se in alcuni stage, in cui sono presenti una discreta quantità di nemici, la maggiore forza di Bugs si rivela indispensabile per progredire, in altri invece l'agilità e la velocità di Lola sono le armi che vi potranno garantire il successo; unico aiuto nel corso della missione è rappresentato dal canarino Titti che, svolazzando di tanto in tanto, abbandona nell'area di gioco rifornimenti energetici e alcune lettere dell'alfabeto. Una volta raccolte le lettere che compongono le parole "Extra" avrete accesso a uno dei cinque livelli bonus, in cui dovrete attaccare e eliminare dei pericolosi ladri di carote. Malgrado **Bugs & Lola** non abbia nessun elemento innovativo, il nostro giudizio sul titolo Infogrames non può che essere positivo; la realizzazione tecnica è infatti di ottima fattura soprattutto su Gameboy Color (si tratta senza dubbio del miglior titolo dedicato ai personaggi Warner), e anche la struttura di gioco, pur non distaccandosi più di tanto dalle altre produzioni del genere, riesce a garantire ore di divertimento grazie anche a un sistema di controllo sempre preciso e impeccabile. L'unico neo è rappresentato dal livello di difficoltà, non particolarmente elevato, che rende questo titolo più adatto a un pubblico giovane.

428200

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	INFOGRAMES
GENERE	PLATFORM
GLOBALE	76

Www.whatisthemegatrix.com. E' solo uno scherzo, questo sito non esiste ma almeno Matrix l'avete visto? (coro: "Da almeno un mese!" Voce solitaria del solito snob che è stato in USA in marzo/aprile: "Da almeno due mesi!") Che ne dite, un giorno potremmo avere il nostro sito incorporeo tridimensionale per i trucchi! Uno si connette, vede una serie di cabine telefoniche vecchio stile più una meravigliosa, se vogliamo anche piena di graffiti (il nostro target non è certo di novantenni, non l'avevate capito?) chiamata GigaConsole e sulla tastierina due simboli: CastDreamers e Miyamotors. Premete il primo e vi ritrovate in una sottocabina telefonica, poi qui premete Sega Rally 4: Clash of the Hovercars ed eccovi in un'altra sottocabina; cacchio, com'è che sono comparsi anche dei tasti "Subaru" "Toyota" e altri marchi famosi di case automobilistiche? Ah già, dimenticavo la nuova forma di holo-advertising...

THE LEGEND OF ZELDA
NINTENDO 64

Riserva Illimitata di Lon Lon Milk
Per gli avventurieri questa roba è molto meglio del latte che si compra al supermercato. Per far sì che questo trucco funzioni dovete avere la Canzone di Epona sulla vostra ocarina e una o due bottiglie vuote. Avete preso lo sgabello? Bene, allora andiamo a mungere qualche mucca!

Lon Lon Milk per tutti!
Acquisite la Canzone di Epona suonando l'ocarina a Malon nel Ranch. Ciò va fatto dopo aver fatto visita a Zelda nel Castello. Prendete una bottiglia: quella situata in fondo a Lake Hylia, per esempio. Fatto ciò, andate da una mucca qualsiasi e suonatele la Canzone di Epona. L'animale riempirà la vostra bottiglia vuota di Lon Lon Milk, il latte rivitalizzante. E adesso andate a malmenare qualche mostro!

WCW/NWO REVENGE
NINTENDO 64

Nuovi Lottatori
Vincete la Cruiserweight Belt per accedere alla modalità TV Title. Finite vittoriosi quest'ultima per acquisire Kanyon, quindi conquistate l'Heavyweight Belt negli Stati Uniti per accedere alla modalità di gioco World Heavyweight.

Anche i Manager Menano Sodo
Selezionate un incontro amichevole uno contro uno. Scegliete i lottatori provvisti di manager. Mettetevi a giocare, quindi premete il tasto Z sul terzo e sul quarto controller per acquisire il controllo del manager.

Vincere in Pochi Secondi
Esiste un trucco che equivale a una vittoria assicurata nella modalità a un singolo giocatore. Malmenate l'avversario nell'angolo in cima allo schermo, quindi tornate di corsa sul ring quando il conteggio è circa a 18.

TUROK 2
NINTENDO 64

Opzioni segrete
Andate alla schermata per l'attivazione dei trucchi e scrivete 'BEWAREOBLIVIONISATHAND'. Date inizio a una partita e premete START per richiamare l'elenco dei trucchi disponibili, quindi scegliete quelli da attivare e quelli da disattivare.

SOUTH PARK
NINTENDO 64

Trucchi Assortiti
La grafica del Nintendo 64 ci ha sempre lasciato esterrefatti, ma giocare con una versione tridimensionale dei cartoni animati di South Park è roba che ci manda in fibrillazione!

Invincibilità
Per poter vagare in mezzo a tacchini, extraterrestri e giocattoli senza il timore di essere feriti, inserite il codice ASSMAN.

Selezione del Livello
Stanchi di cercare di finire un livello per poter ammirare le meraviglie contenute in quello successivo? Allora inserite semplicemente il codice THEEARTHMOVED nell'apposita schermata.

Tutti i Personaggi
Nella modalità Multiplayer di South Park i personaggi disponibili subito sono solamente quattro. Gli altri dovete guadagnarveli. Se volete ottenerli senza versare una goccia di sudore, inserite il codice OMGTKKYB.

Tutte le Armi
In South Park ci sono delle armi davvero esilaranti, come ad esempio le palle di neve imbevute di urina! Bleah! Inserite prima il codice FATKNACKER e poi il codice FATTERKNACKER per acquisire tutte le armi e relative munizioni.

CRUIS'N WORLD
NINTENDO 64

Al Volante di Tutte le Automobili Segrete
Questo è gioco di guida che nella modalità multiplay regala ore di impareggiabile divertimento. Il guaio è che pochi sanno come mettere le mani sulle stravaganti vetture segrete. Beh, tutto questo è storia antica ormai, perché leggendo le righe successive saprete come risolvere questo problema.

Andate alla modalità di gioco Practice e scegliete 'Practice Championship'. Battete i record sottoelencati per acquisire le vetture che vi sono abbinate. Buona fortuna!

Circuito	Tempo	Auto acquisita
Australia	1:49	Surgeon
Cina	1:14	Enforcer
Egitto	1:07	School Bus
Inghilterra	1:46	Bulldog
Francia	2:15	Tommy
Germania	2:27	New York Taxi
Hawaii	3:47	Monsta
Giappone	2:48	Rocket
Kenya	2:06	Conductor
Messico	1:46	Howler
New York	2:11	Grass Hopper
Russia	1:58	Rocket

CASTLEVANIA
NINTENDO 64

Segreti Agghiaccianti
La versione Nintendo 64 di Castlevania si è fatta desiderare per parecchio tempo ma alla fine non ha deluso le aspettative. E i trucchi che andiamo a proporvi non deluderanno le aspettative dei più accaniti frequentatori di questa rubrica!

Uccidere il Boss del 5° Livello
Colpitelo alla testa con l'ascia finché non scompare. Lo ucciderete dopo averlo visto consumare appena un quarto della sua energia e sarete premiati un Roast Beef.

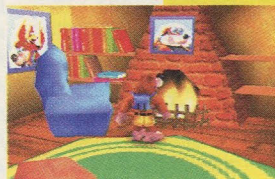
Costume Supplementare per Carrie
In cima alla Tower of Sorcery, prima di imboccare l'uscita, guardate fuori, così avvisterete una torcia posta sopra una piattaforma fluttuante sulla quale però non è possibile saltare. Usate l'Holy Water, così avvisterete un sentiero invisibile che conduce al gioiello viola incastonato nella torcia. Esso vi darà la possibilità di indossare il secondo costume di Carrie dopo aver finito il gioco.

TOP GEAR OVERDRIVE
NINTENDO 64

Tutte le Automobili e Tutte le Corse
In redazione è recentemente giunta notizia del nuovo sequel di Top Gear, un gioco di guida acrobatica ambientato nel futuro che risponde al nome di Top Gear X. Visti i precedenti, è probabile che questo nuovo capitolo della fortunatissima serie darà del filo da torcere anche ai giocatori più esperti!

Accesso a Tutte le Auto e alla Stagione Numero 6
Ecco come acquisire l'intero parco macchine del gioco. Andate alla schermata con le opzioni principali. Opzioni dall'1 alla 4 a partire dall'alto. Premete il grilletto mentre evidenziate l'opzione giusta. Per accedere a tutte le auto: 4, 4, 2, 4, 3, 1, 1, 1, 2. Per accedere alla stagione numero 6: 4, 3, 2, 1, 1, 4, 1, 2, 3, 1, 4, 3, 3. Se l'operazione è stata eseguita correttamente vedrete apparire un volto sorridente e sentirete il suono di un motore su di giri.

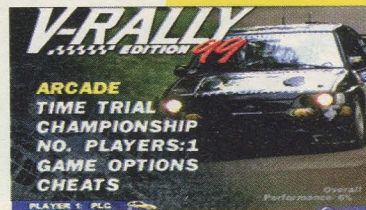
Car Select
Press "Z" for color selection

BANJO-KAZOOIE
NINTENDO 64

I Segreti Più Importanti del Gioco
In alto le mani di quei lettori che hanno finito Banjo Kazooie un paio di mesi fa e non l'hanno più ripreso in mano fin da allora... Noi facciamo parte di questa categoria, eppure ci abbiamo sbavato ancora sopra quando, pochi giorni fa, lo abbiamo infilato di nuovo nella slot del Nintendo 64. Che gioco, ragazzi! Non vediamo l'ora di mettere le mani su Donkey Kong 64!

I Bonus di Bottles
Dopo aver finito con Treasure Trove Cove, tornate all'abitazione di Banjo, mettetevi sul bordo del tappeto verde e sollevate lo sguardo verso il ritratto di Bottles. Questi vi metterà al corrente del suo rompicapo segreto. Risolvendolo potrete ammirare due versioni inedite di Banjo: la versione 'superdeformed' e la versione 'lavatrice'.

La Chiave di Ghiaccio e le Uova col Punto Interrogativo
La nostra centralinista è stata tempestata di telefonate fatte da persone che sono fiere di essere riuscite a finire Banjo Kazooie pur lamentandosi di non aver potuto accedere ad alcune sezioni del gioco. A Freezeezy Peak c'è una chiave di ghiaccio, mentre alla fine del gioco è possibile imbattersi in un uovo. Non preoccupatevi, la loro funzione verrà svelata nel sequel del gioco, che dovrebbe uscire verso la fine dell'anno in corso!

V-RALLY 99
NINTENDO 64

L'Accesso a Tutte le Modalità e a Tutte le Auto
Nella schermata con la scritta 'Press Start', premete L + R, C SINISTRO, C DESTRO, L + R. A questo punto, nella schermata delle opzioni principali, premete L mentre tenete premuto il tasto Z, così accederete a un nuovo menù chiamato 'Cheats'.

GOLDENEYE 007

NINTENDO 64

Tutti i Trucchi Temporali che vi Occorrono per Diventare un Super-Agente

Ah, il grande GoldenEye... Ha quasi due anni di età, ma è sempre appassionante. Qualcuno ha visto il film quando era in circolazione? È tale e quale il gioco!

Finite i livelli sottoelencati al livello di difficoltà indicato ed entro i tempi indicati, così gli effetti che vi sono abbinati verranno attivati.

Livello	Effetto	Difficoltà	Tempo
Dam	Paintball Mode	Agente segreto	2:40
Facility	Invincibilità	Agente 00	2:05
Runway	Testa gigante	Agente	5:00
Surface 1	Lanciagranate x2	Agente segreto	3:30
Bunker 1	Lanciarazzi x2	Agente 00	4:00
Silo	Turbo Mode	Agente	3:00
Frigate	No Radar Multiplay	Agente segreto	4:30
Surface 2	Bond miniaturizzato	Agente 00	4:15
Bunker 2	Coltelli da lancio x2	Agente	1:30
Statue Park	Animazioni veloci	Agente segreto	3:15
Archives	Invisibilità	Agente 00	1:20
Streets	Razzi nemici	Agente	1:45
Depot	Animazioni lente	Agente segreto	1:40
Train	PP7 in argento	Agente 00	5:25
Jungle	Coltelli da caccia x2	Agente	3:45
Control	Munizioni infinite	Agente segreto	10:00
Caverns	RCP90 x2	Agente 00	9:30
Cradle	PP7 in oro	Agente	2:15
Aztec	Laser x2	Agente segreto	9:00
Egyptian	Tutte le armi da fuoco	Agente 00	6:00

SCARS

NINTENDO 64

Auto Segrete

Non è un granché, ma abbiamo ricevuto parecchie richieste di gabole per la modalità multiplayer, che indubbiamente è la parte più spassosa del gioco. Uno potrebbe dire: ma in quale gioco la modalità multiplayer non è la più spassosa del gioco? In effetti...

La «Cobra»
Per acquisire questo serpentone su quattro ruote inserite il codice TRTTLL.

La «Scorpion»
Per mettere le mani su questa insidiosa bestiolina inserite il codice SDSSSRT.

F-ZERO X

NINTENDO 64

Tutti i Tracciati e Le Vetture

Nella schermata per la selezione della modalità di gioco, premete L, Z, R, C ALTO, C BASSO, C SINISTRO, C DESTRO, START. Se l'operazione è stata eseguita correttamente sentirete il suono di una campana.

MARIO PARTY

NINTENDO 64

Finale Anticipato e Soldi Facili

Minigame Stadium, Option House. Computers su Hard, handicaps, 50 monete ciascuno, 30 turni. Regolate i giocatori controllati dal computer su 'human' verso la fine del gioco per ottenere ben 1000 monete!
Una volta che avete acquisito 100 Stelle e finito col gioco Eternal Star, potete acquistare la sequenza di chiusura presso il negozio. Gustatevelo dalla Option House.

GLOVER

NINTENDO 64

Tutto di Tutto!
Uno dei platform più originali degli ultimi tempi si merita una carrellata di trucchi come quella qui sotto! Wow!

Palla Grossa
Mettete in pausa e premete: C-BASSO, C-BASSO, C-ALTO, C-BASSO, C-BASSO, C-SINISTRO, C-DESTRO, C-BASSO.

Rotazione Telecamera Verso Sinistra
Mettete in pausa e premete: C-DESTRO, C-BASSO, C-DESTRO, C-BASSO, C-ALTO, C-ALTO, C-DESTRO, C-SINISTRO.

Rotazione Telecamera Verso Destra
Mettete in pausa e premete: C-SINISTRO, C-DESTRO, C-ALTO, C-ALTO, C-BASSO, C-DESTRO, C-BASSO, C-DESTRO.

Controllare la Palla
Mettete in pausa e premete: C-SINISTRO, C-DESTRO, C-SINISTRO, C-DESTRO, C-ALTO,C-BASSO, C-DESTRO, C-DESTRO. Ora potrete controllare la palla.

Incantesimo Mortale
Mettete in pausa e premete: C-ALTO, C-SINISTRO, C-SINISTRO, C-SINISTRO, C-SINISTRO, C-ALTO, C-DESTRO, C-ALTO. Per lanciarlo, premete R mentre mirate un nemico.

Trovare i Checkpoint
Mettete in pausa e premete: C-BASSO, C-BASSO, C-DESTRO, C-SINISTRO, C-ALTO, C-ALTO, C-BASSO, C-SINISTRO.

Fish Eye
Mettete in pausa e premete: C-SINISTRO, C-DESTRO, C-SINISTRO, C-DESTRO, C-SINISTRO, C-DESTRO, C-SINISTRO, C-DESTRO.

Hercules Mode
Per render Glover superpotente, mettete in pausa e premete: C-BASSO, C-BASSO, C-BASSO, C-SINISTRO, C-SINISTRO, C-BASSO, C-DESTRO, C-SINISTRO.

Vite Infinite
Mettete in pausa e premete: C-ALTO, C-ALTO, C-ALTO, C-ALTO, C-ALTO, C-DESTRO, C-BASSO, C-DESTRO.

Energia Infinita
Mettete in pausa e premete: C-DESTRO, C-DESTRO, C-BASSO, C-DESTRO, C-DESTRO, C-DESTRO, C-ALTO, C-SINISTRO.

Palla Invisibile
Mettete in pausa e premete: C-BASSO, C-BASSO, C-SINISTRO, C-SINISTRO, C-ALTO, C-ALTO, C-BASSO, C-ALTO.

Selezione Livelli
Mettete in pausa e premete: C-ALTO, C-DESTRO, C-DESTRO, C-BASSO, C-SINISTRO, C-BASSO, C-ALTO, C-DESTRO.

Localizzare Garibs
Mettete in pausa e premete: C-ALTO, C-ALTO,C-ALTO, C-ALTO, C-ALTO, C-DESTRO, C-BASSO,C-DESTRO.

Bassa Gravità
Mettete in pausa e premete: C-SINISTRO, C-SINISTRO, C-ALTO, C-SINISTRO, C-DESTRO, C-ALTO, C-ALTO, C-ALTO.

Nei Panni di una Rana
Mettete in pausa e premete: C-ALTO, C-DESTRO, C-BASSO, C-DESTRO,
C-ALTO, C-SINISTRO, C-SINISTRO, C-ALTO. Vi trasformerete in una ranocchia e otterrete una vita ogni volta che papperete un insetto.

Powerball!
Mettete in pausa e premete: C-ALTO, C-BASSO, C-ALTO, C-BASSO, C-ALTO, C-BASSO, C-SINISTRO, C-ALTO.

Alta Velocità
Mettete in pausa e premete: C-SINISTRO, C-SINISTRO, C-DESTRO, C-ALTO, C-DESTRO, C-SINISTRO, C-BASSO, C-BASSO.

Richiamare la Palla
Se avete perso la palla, mettete in pausa e premete: C-ALTO, C-SINISTRO, C-SINISTRO, C-ALTO, C-DESTRO, C-SINISTRO, C-BASSO, C-ALTO.

Disabilitazione dei Cheat
Mettete in pausa e premete: C-BASSO otto volte.

Tramutare in Rane i Nemici
Mettete in pausa e premete: C-BASSO, C-SINISTRO, C-BASSO, C-BASSO, C-SINISTRO, C-BASSO, C-ALTO, C-SINISTRO. Per lanciare l'incantesimo, premete R mentre mirate un nemico.

XG 2

NINTENDO 64

Modalità Micro Machines
Nella schermata per l'inserimento del nome (premete R nella schermata per la selezione della motocicletta) inserite la parola SPYEYE, quindi date inizio a una corsa.

WIPEOUT 64

NINTENDO 64

La Monoposto Volante Segreta
Per avere a disposizione la scuderia segreta, detta Piranha, dovete vincere almeno il bronzo in tutte le prove (sei) proposte nella modalità Time Trial.

F1 WGP

NINTENDO 64

Modalità F-Zero X
Selezionate il pilota della Williams col cognome sostituibile. Cambiate quest'ultimo in "Pyrite" per acquisire il pilota dorato. Scegliete la trasmissione manuale, quindi mantenetevi in prima posizione. A questo punto superare le 400 miglia orarie sarà uno scherzo!

MEGA trix

Turok 2

La Guida - Quinta e ultima parte

Qualche altra faccenduola da sbrigare e poi affronterete finalmente il possente Primagen!

Sommario

Gli obiettivi da raggiungere nel Livello 6 - The Primagen's Lightship

- Distruggere tre impianti di assemblaggio automatizzati
- Completare la costruzione del Nuke
- Sconfiggere Mother
- Purificare il River of Souls
- Togliere di mezzo Primagen

I FERRI DEL MESTIERE

Armati fino ai denti per dare a Primagen pane per i suoi denti!

Una delle cose migliori di Turok 2 è la strabiliante grandezza delle armi da fuoco disponibili. Ora che siete giunti in prossimità del "capolinea", è tempo di dare il benvenuto ai "pezzi grossi".

Molte delle armi disponibili negli ultimi livelli sono così potenti che possono metterci un po' di tempo per caricarsi e per agganciare il bersaglio. Prima di fare sul serio, utilizzate armi di livello inferiore come il Charge Dart Rifle per stordire i mostri.

Lanciafiamme
Riduce i nemici a frittelle fumanti.

PFM Layer
Spara delle mine che esplodono non appena percepiscono dei movimenti.

Cerebral Bore
Un globo azzurro che perfora il cranio e penetra nel cervello.

Razorwind
Una volta lanciato, trapassa qualsiasi cosa, quindi torna indietro come un boomerang.

Firestorm Cannon
Un fucile mitragliatore a raggi laser.

Sunfire Pod
Ottimo contro i Blind One, praticamente inefficace contro qualsiasi altro tipo di bersaglio vivente. I nemici vengono accecati e paralizzati.

Un'arma da fuoco a canna rotante estremamente potente. Va costruita pezzo per pezzo.

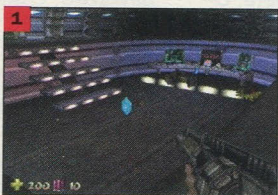
Scorpion Missile Launcher
Due missili fanno sobbalzare il nemico, altri due lo fanno a pezzi.

LIVELLO 6
THE PRIMAGEN'S LIGHTSHIP

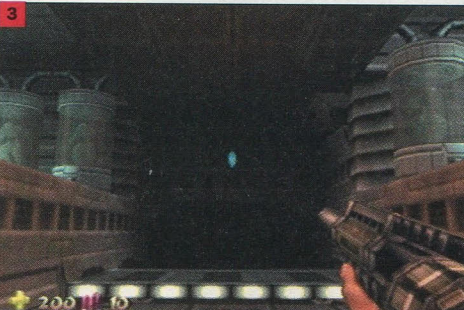
Finiamo questo livello e affrontiamo finalmente l'infame numero uno!

Avete tarato ex novo tre generatori di energia. Adesso occorre sbrigare qualche altra faccenduola. Siate pazienti.

Il primo impianto di assemblaggio

La strada che resta da fare non è molta. Di fatto vi siete già inoltrati per un bel pezzo nella misteriosa nave di Primagen. Ora tutto ciò che dovete fare è finire il lavoro.

1 La prossima porta da aprire è quella a sud-est. Da qui andate avanti fino al Warp. Togliete di mezzo tutte le batterie, quindi varcate una delle porte situate ad est...

2 ...per raggiungere il Capacitor. Occhio ai Troopers. Azionate ambedue gli interruttori per aprire un varco che vi permetta di raggiungere il Warp, quindi passate attraverso quest'ultimo.

Attraversate la piattaforma e salite le scale a sinistra. Premete l'interruttore, quindi andate dall'altra parte una volta che avete raggiunto il raccordo. Seguite il percorso e premete l'interruttore in cui vi imbattete.

4 Varcate di corsa le porte che si aprono di conseguenza e tirate diritto fino a raggiungere l'ascensore, quindi utilizzate quest'ultimo per salire. Premete l'interruttore situato presso la terrazza.

5 Saltate sulla piattaforma mobile e prendete il Capacitor. Salite sull'altra terrazza e premete l'interruttore del portale.

6 Fate saltare la serratura di questo armadietto, quindi sparate ai macchinari per distruggere il primo impianto di assemblaggio. Fatto ciò, premete il pulsante rosso visibile sulla console.

GLI ALTRI IMPIANTI

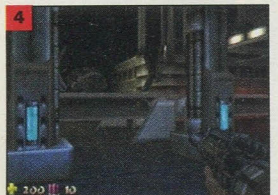
Altri due impianti da distruggere per vanificare i piani di Primagen

Ogni impianto di assemblaggio va sistemato in un modo diverso. Ecco come ridurre gli ultimi due a un cumulo di macerie.

1 Attraverso la porta laterale avvisterete il portale del talismano. Memorizzatene l'ubicazione, ne avrete bisogno fra un istante. Passate attraverso il Warp.

Seguite le passerelle di vetro fino a raggiungere le console. Prendete il Capacitor, quindi sparate alla console e raccogliete il Feather nascosto dietro a questa...

...per acquisire l'ultimo talismano. Varcate la porta che si è aperta nell'impianto di assemblaggio quando avete fatto saltare la console.

Prendete le pile laser presso i pilastri: vi faranno molto comodo! Passate attraverso il Warp situato presso la terrazza. Non disturbatevi a cercare di distruggere l'impianto sparandogli: non funzionerà.

Lasciate perdere il Flesh Portal: per il momento è chiuso. Più tardi avrete tutto il tempo che volete per combattere contro i Flesh Lord. Passategli accanto per raggiungere la barriera laser.

Barriera che potrete mettere fuori uso sostituendo le pile laser rosse con quelle azzurre. A questo punto addentratevi nel tunnel alla sinistra della barriera per entrare nel reparto di assemblaggio.

Distruggete l'impianto di assemblaggio scambiando le pile azzurre con quelle rosse presso la barriera. Basta che vi avviciniate a queste una volta che avete preso le pile rosse: l'impianto salterà in aria automaticamente.

LA GRANDE BATTAGLIA

Si richiede con urgenza l'utilizzo del Nuke!

Assicuratevi di avere energia e munizioni in grandi quantità. In questo livello il Flesh Portal cela una ridda di mostri incredibilmente aggressivi!

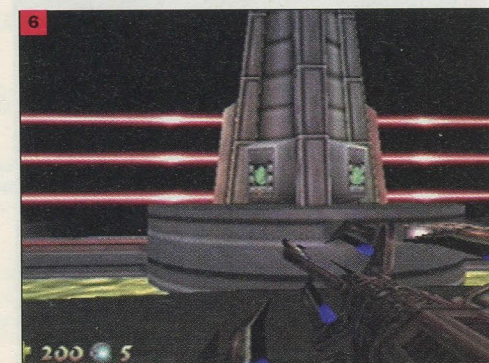
Premete l'interruttore del portale che trovate dietro la barriera laser azzurra (che potrete varcare dopo aver scambiato le pile) e tornate al Flesh Portal. Entrate e guardate il filmato.

Bene, adesso abbattete tutto ciò che respira per aprire le porte laterali. Azionate le valvole che trovate dietro queste, quindi varcate la porta situata nella camera centrale e uccidete il Flesh Lord. Fate scorta di munizioni e di energia.

Prendete gli ascensori per raggiungere altre due valvole; queste vi permetteranno di aprire le porte sottostanti. Varcate queste porte per raggiungere altre due valvole e azionate anche queste!

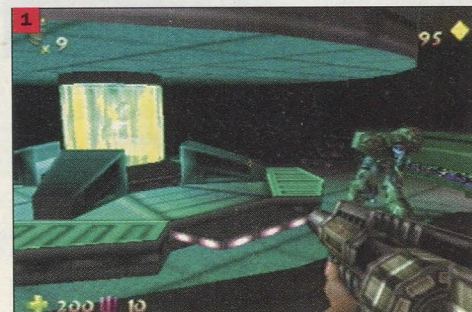
Recatevi nell'ultima stanza e fate fuori il Flesh Lord. Raccogliete il componente del Nuke. Ora disponete dell'arma da fuoco più potente dell'universo!

Mentre uscite, Adon vi fa un discorsetto di incoraggiamento. Passate nuovamente attraverso la barriera laser per raggiungere...

...l'ultimo generatore, quindi fate il vostro dovere! Per agevolare l'operazione, scambiate di nuovo le pile laser rosse con quelle azzurre. Raggiungete la parte posteriore della stanza e gettatevi in acqua.

Andate a nuoto verso sud per raggiungere il passaggio sommerso. Uccidete l'Elite e premete l'interruttore per disattivare il terzo generatore del campo di forza, quindi tornate al punto di partenza attraverso i Warp.

L'ULTIMA CHIAVE

Siete pronti a prendere qualche altro alieno a calci nel sedere?

Adesso, volendo, potreste andare ad affrontare Primagen. Prima, però, sarebbe meglio andare a regolare qualche conto lasciato in sospeso, come ad esempio l'ultimo generatore di energia, che dovete scovare e distruggere.

È rimasto un solo generatore. Ma dov'è? Varcate la seconda porta che si è aperta (a nord-ovest).

Dovete attraversare questa stanza e tutti i condotti. Le piattaforme sono infide, perciò saltate con prudenza...

...finché non raggiungete questa piattaforma dell'Eye of Truth. Fate attenzione a dove mettete i piedi...

...perché precipitare nel vuoto è molto facile. Mettete piede sulla piattaforma che vedete, così potrete raggiungere l'ultimo generatore del campo di forza.
Premete l'interruttore e tornate alla camera con la chiave al centro.

Quando tutti i campi di forza saranno stati disattivati, dovrete combattere contro l'ultimo dei soliti tirapiedi di Primagen. Questi è una pappamolla in confronto all'avversario che state per affrontare. Fate fuori l'inutile robottone.

Ed ecco la vostra ricompensa! Il campo di forza è ormai fuori uso, quindi potete agguantare l'ultima chiave di Primagen. Varcate l'ultima porta.

MOTHER

La peggiore figura materna che possiate avere!

Mother è forse il boss più temibile che si possa affrontare nel gioco, essendo un avversario più aggressivo dello stesso Primagen.
Prima di sostenere questa lotta, salvate la partita. Se siete a corto di vite, morirete in modo orribile. Non correte rischi.

Disattivate la mira automatica, visto che i colpi sparati con questo sistema finiscono nel punto sbagliato: il petto anziché le braccia.

Sparate alla sezione che lampeggia. Usate lo Shredder o il Plasma Rifle per rimuoverla. State indietro per evitare i suoi ceffoni e spostatevi in continuazione per evitare le piccole scosse telluriche che produce.

Quando le farete male, Mother comincerà a picchiare la testa contro il soffitto facendo cadere delle pietre, quindi toccherà di nuovo terra con violenza. Per evitare queste pietre spostatevi in continuazione.

All'esterno di questa stanza ci sono dei power-up: raccoglieteli, quindi sparatele di nuovo alle braccia.

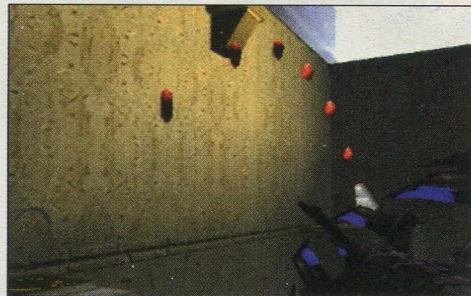
Quando produce delle gambe, datevela a gambe! Mettetevi davanti a lei e correte all'indietro sparandole alla testa. Correte per lo schermo e allo stesso tempo effettuate spostamenti laterali sopra le munizioni e le riserve di energia.

Non è facile! Quando l'avrete ferita a sufficienza, Mother toglierà il disturbo. Addio, racchiona malefica!

LE CHIAVI DI PRIMAGEN

Per affrontare il mostro finale dovrete raccoglierle tutte quante!

Per avere la possibilità di venire alle mani con Primagen dovete raccogliere le chiavi (sei in tutto) che permettono di accedere al livello che lo ospita.
Ora che avete tutti i Talismani e tutte le armi non avrete difficoltà ad acquisirle, perciò leggete quanto segue e datevi da fare.

Port of Adia
La prima chiave si trova sulla terrazza presso la quale avete trovato il Tek Bow.
Usando l'arco di precisione, colpite gli Endtrail situati all'esterno della torre per aprire la porta, quindi salite le scale e usate il Leap of Faith per raccogliere la chiave di Primagen.

River of Souls
Giunti in prossimità del portale d'uscita, salite sulla terrazza affacciata sulla piattaforma che ospita i barili, ossia quella che si trova di fronte al portale del talismano. Saltate giù e fate saltare il barile situato nell'angolo. Seguite i passaggi acquei per i Leaps of Faith e passateli tutto. Seguite il percorso finché non avete raggiunto la seconda chiave di Primagen.

The Death Marshes
Nella terza area, gettatevi nella palude situata dietro il fabbricato. Cercate l'apertura situata presso il letto del fiume e seguite il percorso così raggiunto. Salite con le scalette situate nel nuovo territorio per raggiungere la chiave, quindi nuotate contro corrente per tornare indietro.In questo frangente il Torpedo Launcher può esservi di grande aiuto. In alternativa, provate a premere ripetutamente i tasti C mentre nuotate.

The Blind Ones
Sulla sommità della parete rocciosa situata presso il punto di partenza, andate a sinistra invece che a destra. Passate sopra le Whispers Tiles. Giunti alla sommità del precipizio, saltate giù per approdare all'area successiva. Gettatevi nella fossa, uccidete il Blind One nascosto nell'angolo buio e azionate l'interruttore. Prendete la chiave situata presso la porta che si apre, quindi infilatela nella fessura. Ammazzate i ragni, quindi mettete piede nel teletrasporto.

Nell'ultima area, gettatevi nel lago tossico e imboccate il passaggio sommerso. Questa volta, state sulla passerella sopraelevata. Seguite il sentiero passando attraverso il teletrasporto fino a raggiungere la piattaforma dell'Eye of Truth. Seguite la passerella fino a raggiungere la chiave, ma state attenti ai Soldier in cui vi imbattete!

The Primagen's Lightship
Se non riuscite a trovare questo luogo non siete degni di possedere questo gioco!
Disattivate i quattro generatori del campo di forza e prendete la chiave situata presso la stanza principale.
Ora che avete tutte e sei le chiavi, uscite dalla Lightship servendovi del Warp, così potrete accedere all'Altare. Ora potete andare dal boss dei boss.

LO SCONTRO FINALE

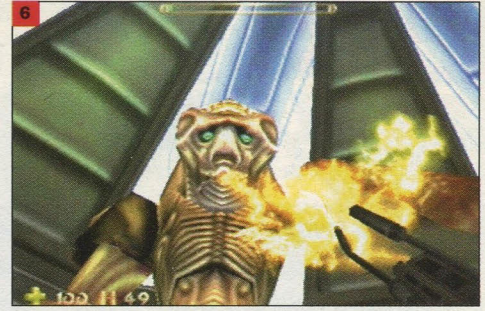
Assaggia la potenza del Nuke, Primagen! Ce n'è quanta ne vuoi!
Questa battaglia è più facile di quella sostenuta contro Mother.
Ciononostante avrete bisogno di una quantità di energia e di munizioni. State attenti. Fate un bel respiro, urlate «IO... SONO... TUROK!!!» e tenetevi pronti.

Mettete tutte le chiavi nell'Altare e preparatevi ad affrontare lo scontro finale. Il terreno si aprirà sotto di voi.

Dopo il filmato, evitate le bombe che Primagen vi getta addosso, quindi distruggete i suoi ordigni volanti con un'arma come il Plasma Rifle.

Primagen si indispettirà e uscirà allo scoperto per venire a prendervi. Sparate ai tentacoli che scaturiscono dal dorso. Una volta che riuscirete a privarlo di tutta la sua energia vitale, Primagen cercherà di rigenerarsi: non permetteteglielo!

Sparate alla zona che sta cercando di rigenerare. Primagen risponderà all'assalto con altre bombe e ordigni volanti.

Distrutti gli oggetti volanti, preparatevi a sostenere un altro attacco diretto. Questa volta, mirate al suo grande artiglio (lo riconoscerete grazie ai bagliori intermittenti che esso produce).

Massacratelo quando cerca di rigenerarsi una seconda volta. A questo punto Primagen si ritirerà e scatenerà su di voi centinaia di bombe e di ordigni volanti.

Volete fargli saltare la testa con un'arma diversa dalla altre, per favore? Certo, il Nuke andrà benissimo! Vi siete divertiti a costruirlo, ma vi divertirete ancora di più ad usarlo!

Tenete premuto il tasto di fuoco per cinque secondi, quindi mollatelo e godetevi lo spettacolo...

LA FINE

Caspita, ma quant'era grande 'sto gioco? Beh, in ogni caso avete distrutto Primagen e salvato la Lost Land per la seconda volta. Ma tenete a mente gli avvertimenti di Adon, perché sembra che Turok tornerà presto...

MEGA trix

Star Wars: Rogue Squadron

Come Ottenere le Medaglie d'Oro - Parte Prima

Tanto tempo fa, in una redazione lontana lontana (beh, dipende dai punti di vista), un piccolo gruppo di veterani del giornalismo videoludico è insorto contro il malvagio impero della Lucasarts sottraendogli gli schemi tecnici di Rogue Squadron. Questi ribelli hanno così potuto elaborare una guida completa in più parti (due, se tutto va bene) che Mega Console, ossessionata dall'idea di trovare nuovi lettori tra i fans di Guerre Stellari, si è offerta di pubblicare. Abbasso l'Impero! Viva la Repubblica!

LEZIONE DI VOLO

Le indicazioni da seguire per non precipitare

Questo gioco propone una quantità di nuove astronavi da pilotare, ma vi sono tattiche di volo comuni a tutti i velivoli. Conoscerle può esservi utile, e anche tanto.

Ogni astronave è provvista di un sistema di frenata e alcune missioni richiedono che l'utilizziate in modo strategico. Ogni volta che effettuate una virata, usate i freni per descrivere un cerchio più netto.

Ci sono diverse angolazioni di ripresa: imparate a utilizzarle nei momenti giusti per migliorare la vostra prestazione. Perciò, quando effettuate un bombardamento con un caccia Ala-Y, utilizzate la visuale posteriore alla nave.

Per ottenere le Medaglie d'Oro occorre sapere cosa fare, perciò prestate attenzione ai comunicati che vi giungono durante la partita.

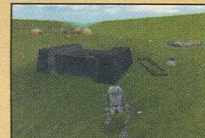
La precisione è fondamentale. Usate i laser solamente quando il nemico è a portata di tiro, così manterrete la percentuale su valori elevati.

Sommario

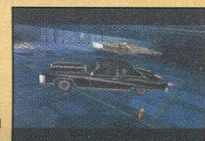
Guerra alle truppe imperiali!

- I punti vulnerabili dei nemici
- Descrizione particolareggiata di ogni livello
- Le risorse delle astronavi ribelli
- Gli obiettivi da raggiungere per conseguire le Medaglie d'Oro
- Opzioni segrete

OPZIONI SEGRETE

Livello bonus supplementare
Per accedere a un livello nel quale è possibile mettersi ai comandi di un camminatore AT-ST, scrivete la parola CHICKEN nella schermata per l'inserimento della password.

Accesso alle musiche e ai filmati
Scrivete le parole DIRECTOR e MAESTRO nella schermata per l'inserimento della password. Andate alla schermata delle opzioni, così troverete l'opzione che vi permetterà di ascoltare le musiche del gioco o di vedere tutti i filmati.

Un giretto col Millennium Falcon di Han Solo!
Avete sempre sognato di farlo, e adesso potete! Per pilotare il Millennium Falcon, l'astronave discoidale di Han Solo, scrivete la parola FARMBOY nella schermata per l'inserimento della password.

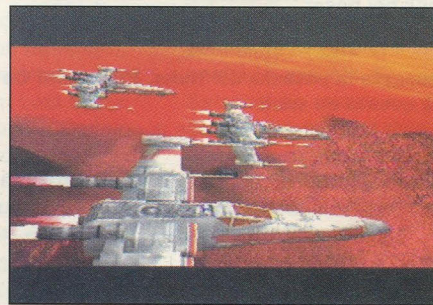
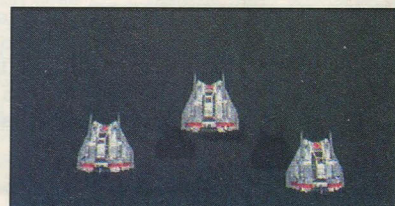
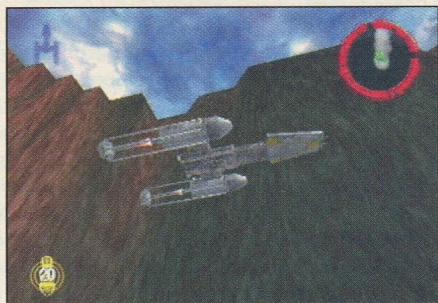
Al volante di una Cadillac!
Questo è senza dubbio il cheat mode più strano di tutti. Scrivete la parola KOELSCH nella schermata per l'inserimento della password, quindi scegliete una missione nella quale possiate pilotare l'Ala-V. A questo punto potrete mettervi alla guida di una Cadillac!

AMICI E NEMICI

Conquistate il brevetto di pilota stellare in questi eleganti veicoli spaziali

Rogue Squadron annovera le astronavi più "toste" della galassia. Eccovi una guida ai velivoli da pilotare e a quelli da abbattere.

Forze ribelli

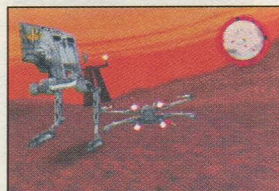
Luke Skywalker si rifiuterebbe di rischiare la vita in astronavi diverse da queste!

Ala-X
Durante il volo, le ali a X si chiudono per diminuire l'attrito con l'aria. Le punte delle ali sono munite di cannoni laser, mentre sul telaio principale sono installati i lanciatori di siluri protonici.

Sprinter
Può volare solamente a bassa quota ed è privo di scudi, ma in compenso è difficile da colpire per via delle sue piccole dimensioni e dell'elevata velocità che è in grado di raggiungere.

Ala-Y
Metà caccia, metà bombardiere. Più lento e meno agile dell'Ala-X, ma ideale per bombardare bersagli di terra.

Forze imperiali

Sono le macchine da guerra che Dart Fener e l'Imperatore hanno scatenato per distruggere l'Alleanza Ribelle una volta per tutte. Colpiteli a vista.

Intercettore TIE
Più agile di un caccia Ala-X, è provvisto di quattro cannoni laser e un sistema di puntamento automatico avanzato.

AT-AT
Acronimo di All Terrain Armoured Transport. È dotato di un immenso potere distruttivo. Inoltre è corazzato fino all'inverosimile, perciò solo i cavi da rimorchio in dotazione agli Sprinter possono abbatterlo.

AT-ST
Acronimo di All Terrain Scout Transport. Utilizzato per appoggiare e proteggere le truppe di terra e il fragile ventre metallico degli AT-AT.

Droide Sonda
Utilizzato da Dart Fener per localizzare la base dei ribelli sul pianeta Hoth nel film *L'impero colpisce ancora.*

RAID SU MOS EISLEY

La vostra prima missione su Tatooine, il pianeta natale di Luke
Un mondo arido e desolato che orbita intorno a due stelle gemelle. È popolato solamente perché è situato in prossimità di diverse importanti rotte iperspaziali. Mos Eisley è gremita di contrabbandieri, pirati e banditi spaziali.

I consigli di C1-P8
Non premuratevi di essere precisi; in questa missione la cosa fondamentale è non perdere tempo. Usate lo S-Foil per viaggiare da un luogo all'altro.

Obiettivi

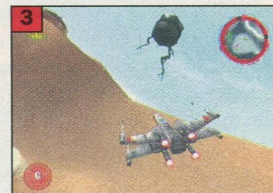
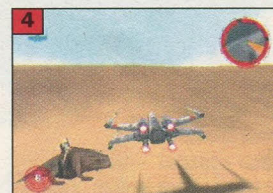
Missione
1 Proteggere le fattorie
2 Distruggere i Droidi Sonda
3 Difendere Mos Eisley
4 Eliminare le forze imperiali

Per ottenere la Medaglia d'Oro

Durata dell'operazione	3:00
Nemici da distruggere	31
Precisione	15%
Amici da salvare	50
Bonus da raccogliere	0

La missione ha inizio presso le dune sabbiose di Tatooine, in un punto poco distante da quel covo di feccia e di malvagità che è Mos Eisley.
Tre o quattro Droidi Sonda sono proprio davanti a voi: disintegrateli senza indugio! Il radar vi indirizzerà quindi a destra. Seguite le direzioni in arancione.

Altri cinque Droidi Sonda. Dopo averli fatti a pezzi, dirigetevi di nuovo a destra per distruggerne altri cinque. Usate lo S-Foil per raggiungere a grande velocità le nuove tappe del percorso e il freno per virare.

A questo punto il radar vi indirizzerà a sinistra. Mantenete il triangolo arancione visibile sul radar a ore 12 per raggiungere il punto indicato. Altri cinque Droidi Sonda da distruggere. Al posto dei Photon usate i Blaster.

A questo punto il radar vi indirizzerà a Mos Eisley. Per il momento, però, evitate di raggiungerla, altrimenti non distruggerete un numero di nemici sufficiente a farvi conseguire la Medaglia d'Oro. Puntate dritti verso i segnali intermittenti rossi visibili sul radar.

Abbattete i quattro soldati imperiali. Due di essi sono a piedi, mentre gli altri due si servono di un Dewback come cavalcatura. A questo punto potrete fare rotta per Mos Eisley e togliere di mezzo sei bombardieri TIE. In questa missione dovete essere veloci.

RENDEZVOUS SU BARKHESH

Proteggete il convoglio durante il suo passaggio nella giungla
Nelle sue regioni meridionali Barkhesh ospita giungle tropicali. La resistenza ne sta approfittando per trasportare furtivamente delle provviste che voi dovete proteggere.

Obiettivi

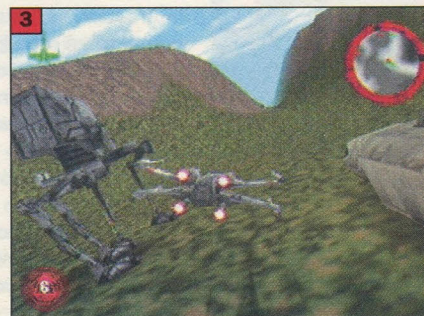
Missione
1 Accompagnare il convoglio di navi da carico ribelli in un posto sicuro. Togliere di mezzo tutta l'opposizione imperiale.

Per ottenere la Medaglia d'Oro

Durata dell'operazione	5:45
Nemici da distruggere	30
Precisione	40%
Amici da salvare	19
Bonus da raccogliere	0

Davanti a voi ci sono quattro Droidi Sonda. Eliminateli, ma poi evitate di seguire il radar. Dirigetevi a destra e togliete di mezzo l'AT-ST e i due Turbolaser, quindi tornate al convoglio.

Altri quattro Droidi Sonda da distruggere. Giunti davanti al primo edificio, dirigetevi a destra. Seguite la rotta, abbattete tre AT-ST e poi tornate indietro. Due bombardieri TIE raggiungeranno il convoglio sorprendendolo alle spalle.

Un altro AT-ST si metterà davanti al convoglio: toglietelo di mezzo, poi tornate indietro per eliminare altri due bombardieri TIE.
A questo punto, davanti al convoglio troverete due Turbolaser.

Poco più avanti vi imbatterete in un altro AT-ST e in una torretta di grandi dimensioni. Il Generale vi ordinerà di tornare indietro: non fatelo, c'è un'altra faccenda da sistemare.

Cercate i soldati imperiali appostati su un rilievo al quale si giunge subito dopo aver seguito il convoglio nella sua prima curva a destra. Dovete disintegrarli per conseguire la Medaglia d'Oro. Tornate indietro per distruggere un altro bombardiere TIE, così la missione avrà termine.

I consigli di C1-P8
Per questa missione avete a disposizione sei siluri protonici, uno per ogni camminatore. Non state lontani dal convoglio per troppo tempo.

ALLA RICERCA DELLA NONNAH

Trovate e proteggete questa nave ribelle dispersa
Vi trovate su Chorax, un pianeta dominato da fiumi e laghi. Anche le forze imperiali cercano la Nonnah, ma per distruggerla.

Obiettivi

Missione
1 Localizzare la nave ribelle dispersa Nonnah
2 Proteggetela dalle forze d'invasione imperiali

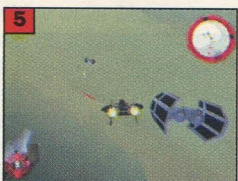
Per ottenere la Medaglia d'Oro

Durata dell'operazione	10:00
Nemici da distruggere	38
Precisione	20%
Amici da salvare	1
Bonus da raccogliere	0

Sei intercettori TIE, divisi in due squadriglie, convergono subito su di voi. Toglieteli di mezzo, anche a costo di doverli inseguire. In giro ci sono altri nemici, fra cui un TIE solitario e sei Droidi Sonda. Tenete d'occhio i vostri scudi.

Attraverso la radio apprenderete di trovarvi in prossimità della Nonnah, e il vostro radar ve ne darà la conferma. Raggiungete il punto indicato, così una navetta ribelle passerà sopra la Nonnah. Difendete questa navetta.

Sulla costa situata nelle immediate vicinanze c'è una navetta imperiale: lasciatela stare, è troppo resistente e vi farà solamente perdere del tempo prezioso. Eppoi non fa parte della missione.

La navetta imperiale rilascerà un AT-ST e tre Tank Droid che dovrete distruggere immediatamente. Se necessario, abbattete il camminatore usando i Photon.

Adesso è il turno dei bombardieri e degli intercettori TIE. Attaccate solamente i bombardieri (quelli col doppio cabinato). Questi provengono dalla direzione opposta a quella in cui è orientata la navetta ribelle. La navetta prenderà il volo: andatele appresso e proteggetela.

I consigli di C1-P8
Il tempo e la precisione non sono importanti. L'amico da salvare è la navetta ribelle, perciò non premuratevi di proteggere i vostri compagni di volo.

DEFEZIONE SU CORELLIA

Ed ora si parte per Corellia, patria di Han Solo!
Corellia è uno dei pianeti più belli della galassia, essendo dominato da pianure ondulate e grandi spazi aperti.

I consigli di C1-P8
Il tempo a disposizione è assai limitato, quindi elaborate una tecnica che vi permetta di eliminare i bombardieri TIE e gli AT-AT il più velocemente possibile. Quando andate a raccogliere il Bonus, azionate i freni in anticipo, quindi allontanatevi a tutta birra.

Il radar vi indirizzerà subito a sinistra, verso sei Droidi Sonda, che sono la fonte degli strani segnali visibili sul radar.
Distruggete questa ferraglia imperiale, così vi sarà comunicato che le città sono sotto attacco.

Obiettivi

Missione
1 Indagare su strani messaggi
2 Proteggere la Capital Tower
3 Difendere il Tech Centre
4 Scortare e proteggere le navette di evacuazione

Per ottenere la Medaglia d'Oro

Durata dell'operazione	10:00
Nemici da distruggere	50
Precisione	20%
Amici da salvare	95
Bonus da raccogliere	1

Tornate indietro e distruggete le coppie di bombardieri TIE in cui vi imbattete. A questo punto scoprirete che Crix Madine è coinvolto in uno scontro a fuoco presso il Tech Centre.

Il radar ve ne mostrerà l'ubicazione. Abbattendo i quattro bombardieri TIE potrete avvistare Han, Chewbacca e il Millennium Falcon.

Non tornate subito alla città: il vostro bonus si trova nelle immediate vicinanze. Nella prima città che troverete tornando dal Tech Centre, vedrete che i piani a mezza altezza sono di un blu più luminoso.

I siluri protonici potenziati giacciono vicino a due costruzioni gemelle alte e strette. Tornate alla città e arrecate qualche danno ai due bombardieri TIE in cui vi imbattete. Han parlerà di un'evacuazione...

...perché un AT-AT si sta avvicinando alla città. Avvicinatevi alle sue zampe, lanciate il cavo da rimorchio col tasto C SINISTRO e volategli intorno tre volte. Attraverso la radio apprenderete che gli AT-ST stanno attaccando il Tech Centre.

Tornate indietro di corsa e colpiteli coi Blaster. A questo punto dovrete vedervela con un altro AT-AT: fatelo crollare al sùolo col cavo da rimorchio. Una navetta soccorrerà Madine: proteggetela dai sei caccia TIE, quindi eliminate qualsiasi bombardiere TIE sia scampato al vostro precedente attacco.

LA LIBERAZIONE DI GERRARD V

Aiutate la causa dei ribelli salvando un pianeta insorto contro l'Impero

Gerrard V è un pianeta dominato da deserti ed oceani ed è popolato da sostenitori dell'Alleanza Ribelle. In seguito a una rivolta sono stati bombardati da una flotta di incrociatori imperiali.

Obiettivi

Missione

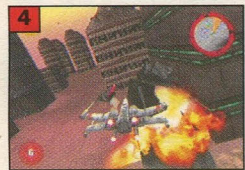
1 Accompagnare i bombardieri Ala-Y ai loro bersagli
2 Mettere fuori uso le navi civili
3 Distruggere la torretta di grandi dimensioni

Per ottenere la Medaglia d'Oro

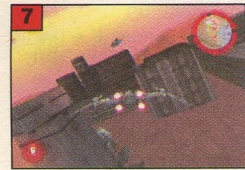
Durata dell'operazione	5:15
Nemici da distruggere	33
Precisione	30%
Amici da salvare	6
Bonus da raccogliere	0

Raggiungete la città e distruggete i due Turbolaser di terra. A volte queste batterie giacciono all'interno di cavità naturali che dovete trovare alla svelta.

Andate un po' a sinistra, così troverete un fabbricato sopra il quale è alloggiato un Turbolaser. Tenetevi al di sotto della sua base ed effettuate dei saliscendi per evitare i mortali raggi laser di colore verde.

Tirate diritto, così vi imbatterete in quattro torrette lanciamissili; la prima la troverete dritta davanti a voi. Le altre tre si trovano sulla destra, dietro alla prima. Abbattetele tutte quante.

Tornate alla città, visto che ci sono altri Turbolaser da distruggere. Quattro di essi giacciono sulla superficie (eliminate prima queste) mentre gli altri due si trovano sulla sommità dei fabbricati.

Tre o quattro AT-PT marciano lungo il perimetro esterno della città. In una pianura situata nelle vicinanze ce ne sono altri due: toglieteli di mezzo, quindi occupatevi della torretta lanciamissili situata nelle vicinanze.

Entrate in un'altra città. Troverete subito un Turbolaser e, nelle sue immediate vicinanze, una torretta di grandi dimensioni. In questo punto le probabilità di perdere una vita sono enormi.

Usate un siluro protonico per distruggere la torretta e state attenti alla torretta lanciamissili situata nelle sue immediate vicinanze. Alcuni intercettori TIE volano da queste parti da ormai molto tempo: è il momento di toglierli di mezzo. C'è anche qualche AT-PT isolato.

L'obiettivo di questa missione è proteggere gli Ala-Y. Per conseguire la Medaglia d'Oro, dovrete proteggerli tutti e sei. Le torrette lanciamissili sono le più pericolose, perciò distruggetele immediatamente. Se vi è rimasto qualche missile, fatene uso adesso.

I consigli di C1-P8

In questo livello molti Turbolaser sono nascosti molto bene e rappresentano un grave pericolo per gli Ala-Y che dovete proteggere. State in guardia.

LA LUNA JADE

Distruggete il generatore dello scudo e fermate la costruzione della nave

Vi trovate su Jade, una luna di Moronar, dove si costruiscono le navi da guerra più grandi dell'Impero. Crix Madine vi ha rivelato l'ubicazione di questo obiettivo nemico.

I consigli di C1-P8

Per conseguire la Medaglia d'Oro dovete distruggere 45 nemici. Distruggere elementi avversi supplementari come fabbricati, torrette e Turbolaser è fondamentale.

Obiettivi

Missione

1 Evitare le torrette lanciamissili
2 Localizzare e distruggere il generatore dello scudo
3 Scortare e proteggere i soldati di Crix Madine

Per ottenere la Medaglia d'Oro

Durata dell'operazione	6:00
Nemici da distruggere	45
Precisione	40%
Amici da salvare	7
Bonus da raccogliere	1

Tirate diritto per raggiungere quattro AT-PT. Sorvolate la pianura mantenendo la stessa rotta e distruggete i Turbolaser. Nei pressi della base protetta potrebbero esserci anche uno o due AT-PT: scovateli e distruggeteli, ma non se la cosa vi fa perdere troppo tempo.

Invertite la rotta e tornate nel punto dal quale siete venuti. Sulla destra, subito dopo il primo gruppo di fabbricati che avete incrociato, c'è una curva stretta: affrontatela tenendovi bassi.

Abbattete due dei tre Turbolaser in cui vi imbattete, così raggiungerete il generatore dello scudo. Evitate di farlo saltare subito in aria: è circondato da torrette lanciamissili.

Distruggete la struttura situata accanto al generatore per acquisire lo scudo potenziato. Alla vostra sinistra ci sono un Turbolaser e un AT-PT. Dopo aver distrutto sia l'uno che l'altro, colpite il generatore dello scudo con un siluro protonico e gustatevi lo splendido filmato.

Seguite il radar fino alla base distruggendo i nemici di terra. Giunti alla base, occupatevi innanzitutto degli AT-PT, quindi sistemate i bombardieri TIE. Prima di raggiungere la base dovete aver distrutto tra i 38 e i 40 nemici per ottenere i 45 che vi servono per conseguire la Medaglia d'Oro.

I CANTIERI IMPERIALI

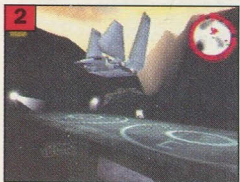
Se l'Impero non è in grado di fabbricare gli AT-AT, non potrà combattervi!
Balmorra è un pianeta industriale situato nel sistema di Nevoota che costruisce armi avanzate per l'Impero. I suoi abitanti bramano la libertà per poter smerciare la loro tecnologia.

Volate nel canyon e abbattete i riflettori parabolici; evitate di accorciare troppo le distanze, altrimenti la missione verrà annullata. Raggiunto un raccordo, andate a destra e distruggete le due antenne paraboliche, quindi virate a destra.

Obiettivi

Missione
1 Raggiungere la base senza essere individuati
2 Localizzare e distruggere la fabbrica di AT-ST
3 Scovare e distruggere la fabbrica di AT-AT

Per ottenere la Medaglia d'Oro

Durata dell'operazione	6:30
Nemici da distruggere	80
Precisione	45%
Amici da salvare	0
Bonus da raccogliere	1

Lasciate stare l'AT-AT, la sua distruzione richiede troppo tempo. Dietro di esso ci sono dei bersagli di terra e una piattaforma d'atterraggio; raggiunto questo punto virate a destra e distruggete la navetta imperiale. I Turbolaser e i bersagli di terra si trovano sul crinale soprastante.

Un container rotondo situato da quelle parti ospita le bombe potenziate. Virate a destra, distruggete l'AT-PT e il Turbolaser, quindi cercate la prima fabbrica, quella degli AT-ST. Distruggete le due torrette di supporto, un AT-ST, e quindi la fabbrica.

Colpite i fabbricati di grandi dimensioni, non le macchine. Dirigetevi verso il camminatore che avete visto in precedenza e la piattaforma situata dietro di esso. I TIE si trovano sulla piattaforma: distruggeteli tutti alla svelta! Superate l'AT-AT seguendo la sua direzione.

Tirando diritto troverete un canyon oltre il quale vi attendono un AT-AT, dei Turbolaser e delle torrette lanciamissili; colpite innanzitutto le torrette e lasciate stare l'AT-AT.
Adesso è il turno della fabbrica di AT-AT; colpite i bersagli di terra e i macchinari, quindi abbattete i grandi fabbricati.

I consigli di C1-P8
Avete pochissimo tempo e molti nemici da abbattere per conseguire la Medaglia d'Oro. La precisione è importante: fate fuoco solamente quando il bersaglio è a portata di tiro.

ATTACCO SU KILE II

Distruggete le strutture imperiali
Kile II ospita l'Enclave Imperiale, un'enorme struttura che appoggia tutte le operazioni navali effettuate dall'Impero in questo settore della galassia.

I consigli di C1-P8
Cercate di sganciare le bombe in mezzo a due bersagli in modo da uccidere il maggior numero di nemici possibile.

Obiettivi

Missione
1 Distruggere il Sistema di Sensori
2 Radere al suolo lo spazioporto imperiale
3 Localizzare e annientare le guarnigioni imperiali

Per ottenere la Medaglia d'Oro

Durata dell'operazione	6:00
Nemici da distruggere	65
Precisione	60%
Amici da salvare	0
Bonus da raccogliere	0

Tirate diritto, quindi virate a destra imboccando il canyon. Vi imbatterete in tre Turbolaser, quindi ne troverete altri due sulla rotta che conduce allo spazioporto imperiale.
Abbattete innanzitutto i nemici di terra sulla destra.

Bombardate lo spazioporto stando attenti ai TIE che convergono su di voi. Distruggete una delle navette imperiali, così tutte le altre abbandoneranno la zona. Quando avete finito, tornate nel punto dal quale siete venuti.

Tornando indietro avvisterete una spaccatura nel canyon. Dirigetevi quindi a destra. Vi imbatterete in una torretta lanciamissili. Poi, raggiunto uno spiazzo, avvisterete il Sistema di Sensori e le guarnigioni imperiali.

Le guarnigioni sono il bersaglio più vicino; abbattete innanzitutto i due fabbricati e i Turbolaser.

Il Sistema di Sensori è una struttura circondata da cinque antenne paraboliche.

Abbattete innanzitutto i nemici di terra. Anche in questo caso, state attenti ai TIE. Se vi vedono, sarete colpiti a meno che non ricorriate a manovre elusive. Superato questo ostacolo, fate saltare in aria le antenne paraboliche e la struttura principale.

MISSIONE DI SOCCORSO SU KESSEL

Correte in aiuto di Wedge, prigioniero dell'Impero
Kessel è un pianeta ovale rossastro noto per le sue prigioni. La sua atmosfera è quasi irrespirabile, perciò il pianeta è disseminato di stabilimenti per la produzione di ossigeno.

Obiettivi

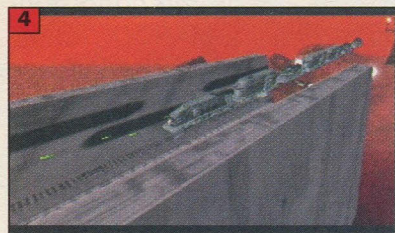
Missione
1 Liberare Wedge dalla prigione

Per ottenere la Medaglia d'Oro

Durata dell'operazione	4:30
Nemici da distruggere	26
Precisione	40%
Amici da salvare	5
Bonus da raccogliere	0

Innanzitutto andate a sinistra, verso il convoglio. Wedge non si trova lì, ma dovete distruggere tre navi da carico, un Turbolaser, una torretta lanciamissili e un container per raggiungere la quota che vi occorre per conseguire la Medaglia d'Oro.

A questo punto dirigetevi verso il treno togliendo di mezzo ogni torretta e AT-ST in cui vi imbattete. Intorno alle guide del treno ci sono molti altri nemici, fra cui degli intercettori TIE.

Se vi è possibile, distruggete le tre carrozze munite di torrette col vostro cannone a ioni (premendo C SINISTRO) per ridurre le probabilità di essere colpiti.

Poco prima di raggiungere la prigione troverete due Turbolaser: toglieteli di mezzo alla svelta, quindi sistemate il resto del treno col vostro cannone a ioni. Questa operazione va portata a termine prima che il treno raggiunga la sua destinazione.

I consigli di C1-P8
Per acquisire la Medaglia d'Oro dovete distruggere ogni nemico e distruggere almeno cinque delle sei carrozze-prigione del treno.

LE PRIGIONI DI KESSEL

Proteggete Madine e mettete fuori uso i campi di forza delle celle di detenzione
Di nuovo a Kessel, l'unico pianeta dove si produce la spezia Glitterskim, capace di conferire poteri telepatici a chi ne fa uso.

Obiettivi

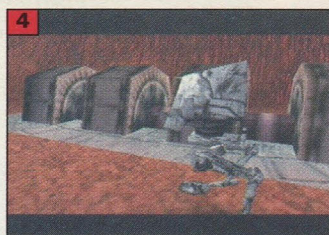
Missione
1 Proteggere e scortare la navetta di Crix Madine
2 Distruggere il generatore di energia

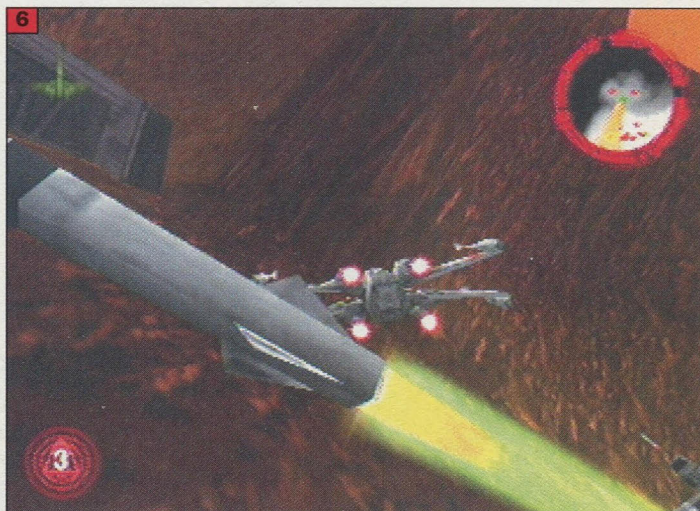
Per ottenere la Medaglia d'Oro

Durata dell'operazione	10:30
Nemici da distruggere	103
Precisione	40%
Amici da salvare	35
Bonus da raccogliere	1

Prima di tutto virate a destra, quindi a sinistra. Avvisterete tre Droidi Sonda e due AT-ST. Dategli una bella lezione, quindi seguite la navetta di Rieekan fino alla prima prigione.

Abbattete i quattro Turbolaser ma non i grandi fabbricati rettangolari. Presto le truppe d'assalto usciranno fuori di corsa. Uccidetele per far salire sensibilmente il numero di nemici uccisi.

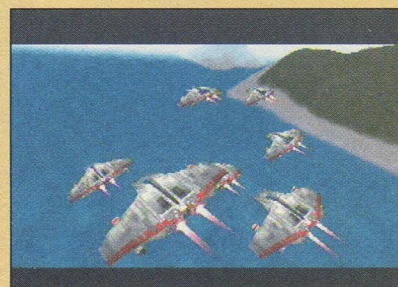
Non appena vedete degli intercettori o dei caccia TIE, disintegrateli alla svelta, perché punteranno dritti verso la navetta per distruggerla.

Dopo aver visto il filmato, mettetevi nella direzione indicata dal radar. Abbattete qualsiasi nemico di terra in cui vi imbattete, ma fate in fretta.

Distruggete il generatore dello scudo. Tornate alla prima prigione, dove altri TIE sono sopraggiunti. Seguite la navetta fino alla seconda prigione e colpite i bersagli nemici in cui vi imbattete.

Esplorate i rilievi per localizzare una piccola cavità. Dentro troverete una torretta lanciamissili e un container che ospita il vostro bonus: dei missili-segugio.

Fate altrettanto quando la navetta parte alla volta della terza e della quarta prigione. Aspettate che le truppe d'assalto escano dai container, quindi fatele fuori. Aspettate che le truppe d'assalto escano dai loro edifici, quindi polverizzate le guarnigioni!

I consigli di C1-P8
Per conseguire la Medaglia d'Oro dovete abbattere 103 nemici. Un bel mucchietto! Potete far salire notevolmente il numero di nemici uccisi folgorando tutti i soldati imperiali.

Il ritorno dello Jedi

Nel prossimo numero vi spiegheremo come finire il terzo e il quarto capitolo e come finire il gioco. Inoltre vi riveleremo le password che vi permetteranno di selezionare qualsiasi livello e di acquisire tutte le vite che volete. Che la Forza sia con voi!

MEGA market

VENDO Dreamcast con pad aggiuntivo, VMS e **Sega Rally 2** a lire 600.000 trattabili. Vendo inoltre **giochi PlayStation** e **Saturn** originali giapponesi. Telefonare per titoli e prezzo.
> SIMONE Tel 0338/9130068

VENDO Nintendo 64, 3 joypad, 2 Memory Card, 1 Vibra Pack, cartuccia di espansione RAM da 4Mb e 5 giochi (**Zelda, Turok 2, GoldenEye 007, I.S.S. 98** e **Wave Race**) a £ 560.000 non trattabili. Inoltre per chi acquista tutto in blocco in omaggio un **Game Boy Pocket** + cartuccia. Tutti i giochi, gli accessori e la console sono originali, in ottime condizioni e con rispettivi involucri e manuali d'istruzione.
> EMANUELE; Tel. 0835/980319 (dalle 14.30 alle 21.30)

VENDO/SCAMBIO giochi per Nintendo 64. A disposizione: **Wipeout 64, V-Rally, Mission: Impossible, Mortal Kombat 4** ed altri.
> ALESSIO; Tel. 0967/25965

VENDO Nintendo 64 PAL più Memory Card, **Mario 64** e **Basket Konami 98**, tutto in ottimo stato a £ 200.000 non trattabili.
> LUCA; Tel. 0338/4540422

VENDO per Nintendo 64: **I.S.S. 98** (PAL) a £ 90.000; **Banjo Kazooie** (PAL) a £ 70.000; **F-Zero X** (PAL) a £ 70.000; **Cruis'n World** (PAL) a £ 60.000; **Quake** (USA) a £ 70.000; **NFL Quarterback Club 98** (PAL) a £ 60.000; **Diddy Kong Racing** (PAL) a £ 50.000; **Extreme G** (PAL) a £ 50.000; **FIFA 98** (USA) a £ 60.000. Vendo inoltre giochi PSX. Tutti i giochi sono in ottime condizioni.
> MASSIMILIANO; Tel. 0347/4680837 oppure 0523/951036 (dopo le 20)

VENDO/SCAMBIO i seguenti giochi PAL per Nintendo 64: **Mario 64** (£ 64.000), **Wave Race** (£ 64.000), **GoldenEye 007** (£ 75.000). Vendo inoltre SNES + 2 cartucce (**Jurassic Park** e **Micro Machines**) e 2 pad a £ 90.000.
> PAOLO; Tel. 0341/363646

VENDO console **Nintendo 64** (PAL), 1 mese e mezzo di vita, completa di 2 joypad, 2 Memory Card, 1 Rumble Pak, Expansion Pak (4Mb RAM), adattatore universale + **Mario 64** (PAL), **Wave Race** (PAL), **Zelda 64** (PAL), **Wipeout 64** (USA), **Mortal Kombat 4** (USA), **I.S.S. 98** (PAL), **Killer Instinct Gold** (PAL), **1080° Snowboarding** (USA), **GoldenEye 007** (PAL), **Turok** (USA), **Forsaken** (PAL), **Top Gear Overdrive** (PAL), **Star Soldier** (PAL), **Super Robot Spirits** (JAP). Il tutto (in ottime condizioni) a £ 700.000. Annuncio sempre valido.
> FRANCESCO; Tel. 0737/83254 (ore pasti)

VENDO Sega Saturn come nuovo più tre giochi, tutto in ottimo stato, con imballi originali, a £ 200.000. Massima serietà.
> Tel. 0338/4540422

VENDO Nintendo 64 (dicembre '98) PAL + adattatore universale + Rumble Pack + Memory Pack + **Mario Kart** + **Lylat Wars** + **Zelda** (con guida) a £ 500.000 non trattabili, solo in blocco. Vendo inoltre **Neo Geo Pocket** (gennaio '98) + **King Of Fighters R-1** a £ 150.000. Cerco giochi per Saturn (possibilmente giapponesi) e un Neo Geo CD (o CDZ) in buono stato con giochi.
> DIEGO; Tel. 0766/898474 (ore pasti)

VENDO console **Super Nintendo** con 13 giochi + **Super Game Boy** (con 2 cassette del Game Boy in regalo, vendo massimo senza Super Game Boy) a £ 470.000. Vendo inoltre, per Nintendo 64, i seguenti giochi in versione PAL: **FIFA 98** + Memory Card a £ 50.000; **Yoshi's Story** a £ 50.000; **Bomberman** a £ 40.000; **GoldenEye 007** a £ 60.000, **Star Wars** a £ 45.000 oppure li scambio con **Wipeout 64, 1080° Snowboarding, F1 World Grand Prix, Mission: Impossible, Top Gear Overdrive, Turok 2, Mortal Kombat 4, Glover, V-Rally 99, FIFA 99**, oppure posso scambiare 2 giochi con un adattatore universale e con un gioco (tra quelli elencati sopra o altri dei più recenti). Annuncio sempre valido solo per Forlì e provincia.
> ROBERTO; Tel. 0543/724546

VENDO per N64 PAL i seguenti giochi: **Yoshi's Story** (£ 49.000), **Forsaken** (£ 49.000), **Banjo Kazooie** (£ 65.000), **Star Wars: Shadows Of The Empire** (£ 49.000). Inoltre vendo **Sega Rally** (USA) a £ 39.000, volante (£ 65.000) e joypad originale Sega per Sega Saturn (£ 29.000). No scambi. Annuncio valido in tutta Italia. Tutto il materiale è in ottime condizioni.
> MARCO; Tel. 06/9284129 (ore pasti)

VENDO per Sony PlayStation i seguenti titoli: **Castlevania** (PAL) a £ 40.000; **Marvel Super Heroes** (JAP) a £ 60.000; **The King Of Fighters 97** (JAP) a £ 65.000; **Parasite Eve** (USA) a £ 65.000; **Tobal 2** (JAP) a £ 65.000. Inoltre cerco i seguenti giochi per eventuali scambi (solo originali): **Wild Arms** (USA/PAL), **Guilty Gear, Lunar Silver Star Story** (USA), **Rival Schools**.
> ENZO; Tel. 071/64019

VENDO Nintendo 64 europeo, 6 mesi di vita, a £ 130.000 con i seguenti giochi: **World Cup 98** (£ 49.000), **FIFA 64** (£ 39.000), **Quake** (£ 39.000), **ISS Pro 64** (£ 39.000), **Dark Rift** (£ 39.000), **Mission: Impossible** (£ 69.000), **Super Mario 64** (£ 39.000), **Star Wars** (£ 39.000), **Lylat Wars** (£ 39.000), **Turok** (£ 39.000), **Mario Kart** (£ 39.000), **F1 Pole Position** (£ 49.000). Inoltre vendo joypad originali a £ 29.000 cadauno.
> CLAUDIO; Tel. 010/9651103 (ore serali)

NON SOTTOVALUTARTI ...SEI SUPERMAN!

adv: info@graphimage.it

Vola, congela i tuoi nemici col tuo soffio, scaglia le automobili in faccia al nemico, nulla è troppo per il supereroe più famoso di tutti i tempi. Combatti contro Lex Luthor, Metallo, The Parasite e gli altri famosissimi nemici per liberare il mondo dalla loro tirannia. Da solo o con altri tre amici, Superman sicuramente non ti deluderà, sempre che tu abbia la forza di metterti nei suoi panni in questa nuova avventura.

www.3dplanet.it

Distribuito da

EMOZIONI MULTIMEDIALI

3D PLANET Srl - via E. Fermi, 10/2 - 20090 Buccinasco (MI) - Tel. 024886711 (r.a.) - Fax 0248867137 - e-mail: info@3dplanet.it